



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

OFICINA DE POSGRADO

Tema:

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN EDUCACIÓN INICIAL**

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magíster en
Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica**

Línea de Investigación:

Innovación e intervención educativa

Autora:

Lic. Verónica Patricia López Ocaña

Director:

Edison Roberto Valencia Nuñez, Mg.

Ambato – Ecuador

Octubre 2022

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO
HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN EDUCACIÓN INICIAL

Línea de Investigación:

Innovación e intervención educativa

Autora:

Lic. Verónica Patricia López Ocaña

Edison Roberto Valencia Nuñez, Mg.

CALIFICADOR

f. 

Ana Solís Carrasco, Mg.

CALIFICADOR

f. 


Diana Gabriela Flores Carillo, Mg.

CALIFICADOR

f. *Drainglous*

Juan Carlos Acosta Teneda, P. PhD.

DIRECTOR OFICINA DE POSTGRADOS

f. 

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr.

SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 


SECRETARÍA GENERAL
PROCURADURÍA

Ambato – Ecuador

Octubre 2022



BIBLIOTECA

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: **VERÓNICA PATRICIA LÓPEZ OCAÑA**, con C.C. **1802825073**, autor del trabajo de graduación intitulado: **“ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN EDUCACIÓN INICIAL”**, previa a la obtención del título profesional de **MAGÍSTER EN PEDAGOGÍA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA**, en la **Oficina de Posgrados**.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ambato, octubre 2022



VERÓNICA PATRICIA LÓPEZ OCAÑA

C.C. 1802825073

DEDICATORIA

A mi padre ejemplo de amor, y fe ante todo para alcanzar mis objetivos, sé que desde el cielo aplaude este logro.

A mi madre quien con sus oraciones me enseñó que todo es posible.

A mi hija Antonella Victoria bendición divina, mi mayor inspiración para no darme por vencida.

Verónica Patricia López Ocaña

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la sabiduría y fortaleza para alcanzar mis sueños.

A la Pontificia Universidad Católica, Sede Ambato quienes me abrieron las puertas de tan prestigiosa institución, me guiaron en este proceso para mi formación y crecimiento profesional.

Con mucho amor a mi esposo quien con su comprensión y apoyo incondicional ha sido mi mayor motivación e inspiración para lograr esta meta.

A mi director de tesis Mg. Edison Roberto Valencia Núñez quien me guió de manera tan profesional con sus conocimientos, en este proyecto.

Verónica Patricia López Ocaña

RESUMEN

Los estudiantes de Educación Inicial presentan ciertas dificultades en su motricidad fina, debido a la situación que se vivió por el COVID 19, lo que implica otras deficiencias en su coordinación viso-manual, pinza digital, agudeza y precisión en sus movimientos, es importante realizar esta investigación, porque la motricidad fina, se constituye en un eje fundamental para el desarrollo de la misma. El objetivo principal de esta investigación es determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial del grupo de 4 años de la Unidad Educativa Santa Rosa, para un aprendizaje significativo, la metodología, que se usa tiene un enfoque cuantitativo cuasi-experimental, un diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 24 estudiantes en el grupo de control y 25 estudiantes en el grupo experimental; se aplicó pruebas de normalidad para saber si, se realiza pruebas paramétricas o no paramétricas, por lo tanto, se realizó una prueba no paramétrica para la comprobación de hipótesis. Los resultados más sobresalientes, que se destacan en la investigación fueron los siguientes: para el grupo experimental en el pretest, se obtuvo un promedio de 2,28 en una escala de 5 que significa Iniciado y en el grupo Experimental en el posttest, se obtiene un promedio de 4,84 que significa Adquirido, es decir, la técnica aplicada en la intervención de tres semanas dio resultados positivos; “las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial”.

Palabras claves: actividades lúdicas, coordinación viso-manual, motricidad fina, pinza digital.

ABSTRACT

Students from elementary school present certain difficulties in their fine motor skills, due to COVID 19, which implies other deficiencies in their visual-manual coordination, digital clamp, sharpness and precision in their movements. It is important to carry out this research, since fine motor skills constitute a fundamental axis, because if there is not an adequate development of it, there will be difficulties in its teaching and learning process; If the child develops his/her motor skills with precision and sharpness through playful activities, the child will have a sense of security and independence when carrying out activities of daily basis. The main objective of this research is to determine the importance of recreational activities and the development of fine motor skills in a group of children of 4 years old from Elementary at Santa Rosa School, for a meaningful learning, the methodology used has a quantitative quasi- experimental approach, a descriptive correlational design, with a sample of 24 students in the control group and 25 students in the experimental group; Normality tests were applied to know if parametric or non-parametric tests were carried out, therefore a non-parametric test was carried out to verify the hypothesis. The most outstanding results that stand out in the investigation were the following: for the experimental group in the pretest, an average of 2.28 was obtained on a scale of 5 that means Started and in the Experimental group in the posttest an average of 4.84 which means Acquired, showing that the technique applied in the three-week intervention provided positive results; that is to say, that "playful activities significantly influence the development of fine motor skills in children of Elementary school".

Keywords: recreational activities, visual-manual coordination, fine motor skills, digital clamp.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES	
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	11
1.1. Las Actividades Lúdicas.....	11
1.2. Motricidad Fina.....	18
1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial	24
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	31
2.1. Metodología de la Investigación	31
2.2. Caracterización de la Institución.....	38
2.3. Propuesta de la investigación.....	42
CAPÍTULO III. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	55
3.1. Análisis de datos descriptivos	55
3.2. Resultados descriptivos del grupo de control y experimental.....	60
3.3. Verificación de Hipótesis	64
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES	69
BIBLIOGRAFÍA	70
ANEXOS	74

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como finalidad investigar la importancia de las actividades lúdicas dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, en especial en el área motriz, la cual, es fundamental para un correcto desenvolvimiento en la vida cotidiana del ser humano, a través de la motricidad fina el niño adquiere una correcta pinza digital así como una precisión en su coordinación viso manual, es así que, el niño descubre sus capacidades creadoras, pone en juego su imaginación, mejora y enriquece su lenguaje y sobre todo mediante el juego el infante desarrolla una personalidad integral.

En los estudiantes, se ha notado que no tienen una pinza digital adecuada, lo que dificulta el correcto trazo de sus rasgos de pre escritura y escritura, problemas de lecto-escritura, no poseen una correcta coordinación viso manual en sus actividades físicas, sus movimientos finos no tienen precisión y agudeza, por lo tanto, es indispensable desarrollar de una manera adecuada el área motriz fina, misma, que se fortalece con una adecuada estrategia, como la actividad lúdica, es decir, el niño aprende con el juego, a más de darle alegría, genera aprendizajes significativos.

Por la presente situación mundial debido al COVID 19, los docentes se han visto abocados a buscar las mejores estrategias de aprendizaje para llegar a los estudiantes con el conocimiento y poner en juego la creatividad; como se sabe el niño aprende de la interacción con su entorno, por lo cual, se ha procurado usar todo el material novedoso, que se encuentra al alcance de sus manos, así sea lo más insignificante como una piedra en el patio, un alimento de cocina, prendas de vestir, todo a su alrededor es útil en su aprendizaje; es decir, el docente usaría su mente creadora para llegar a cada pequeñito a pesar de las circunstancias, que se vive y mejorar la labor docente, para lo cual, se realizó la revisión de diferentes artículos de autores internacionales como nacionales para analizar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina.

Antecedentes teóricos y prácticos

La gran labor que tienen las escuelas, es ayudar a los niños en su desarrollo físico, intelectual, afectivo y social porque la enseñanza, se trata de un acondicionamiento de su personalidad, pues, los niños y niñas son seres flexibles, por lo tanto, la educación inicial como primera etapa de la enseñanza es la que brinda el ambiente adecuado para alimentar la misma de manera integral. A partir de esta visión, cabe recalcar, la importancia de las funciones motoras y psíquicas que conllevan a la interacción del niño con el medio que le rodea. Desde esta perspectiva el juego es un instrumento didáctico primordial que sería utilizado en las aulas y no como una actividad aislada, porque hay que aceptar que el niño aprende con el juego; la lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la estructuración de la personalidad, dentro de un ambiente agradable, placentero y acogedor (Romero et al., 2009).

A partir de tempranas edades los niños empiezan a relacionarse con el medio que les rodea a través de las actividades lúdicas, las mismas, que son replicadas de forma constante, porque, se presentan un sin fin de posibilidades en la interacción con el medio y con otros niños, de ahí parte la importancia del juego dentro de su entorno social, familiar y educativo, es primordial, que en sus primeros años el niño tenga ambientes estimulantes, que le permitan explorar para provocar nuevos aprendizajes, pues, el juego brinda la oportunidad de desarrollar la creatividad, potenciar la imaginación, permite disfrutar consigo mismo o con los demás, donde aflora gustos e intereses propios y de los demás (Cáceres et al., 2018).

En estudios realizados por Valdés y García (2019) en Cuba manifiestan que la etapa preescolar es base fundamental para un desarrollo integral del niño, en lo cognitivo, volitivo y afectivo, por lo cual, se han realizado varios estudios para encontrar las mejores estrategias y lograr una educación de calidad y no de cantidad. Y en consideración a lo mencionado, la motricidad fina es un cimiento principal para lograr una correcta acción prensil desde los primeros años de vida, para llegar a una correcta pinza digital, coordinación y precisión en cada movimiento fino. Desde edades tempranas es importante estimular todos los

músculos que intervienen en la motricidad fina para alcanzar el dominio, lo que potencia un aprendizaje integral.

A nivel mundial, la Educación preescolar busca estimular el aprendizaje mediante experiencias significativas dentro de un ambiente acogedor, donde, los niños experimenten y exploren con libertad, con el respeto a su edad, diversidad cultural, así como su ritmo de aprendizaje. Se formarían niños felices, saludables, capaces de aprender, de aprender a aprender y realizarse, por lo cual, se proporcionarían diferentes rincones de aprendizaje, donde, los infantes jueguen libremente según sus intereses, en consideración que cada actividad lúdica tiene un objetivo principal que es el desarrollo integral, el niño juega solo o de manera grupal con el afán de que explore, sienta, edifique, de soluciones, se manifieste, interactúe, genere y logre aprendizajes para la vida, de ahí parte la importancia de darle sentido a las actividades lúdicas (Carrión, 2020).

Un niño que recibe una correcta estimulación lúdica, tiene un buen desarrollo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, aun en los niveles de educación escolar más avanzados no le dan mayor importancia a esta actividad sin darse cuenta, que se limita el desarrollo motriz. Cabe mencionar, que la actividad más simple ayuda al niño a ser independiente y seguro de sí mismo. Por lo tanto, la etapa preescolar es primordial en la formación de la personalidad del niño y en su desarrollo integral; en base a lo expuesto, la motricidad fina es fundamental desarrollarla en esta etapa para una correcta aprehensión de la pinza digital y correcto trazo de rasgos caligráficos entre otras actividades que el niño lograría (Ochoa et al., 2021).

Caballero (2021) manifiesta la importancia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje, porque mediante el juego los niños aprenden sobre el mundo que les rodea, potenciar la creatividad, el pensamiento crítico, estimulación del lenguaje, aprenden a convivir, a saber, ganar, saber perder, valores, reglas, es decir, un aprendizaje para la vida cotidiana. A pesar, de que, en la actualidad se vive una crisis por el COVID 19, el juego es una herramienta indispensable en el aprendizaje de los niños y se han adaptado a la nueva realidad; el juego es natural y placentero, empieza desde sus primeros años de vida, con el juego el niño

desarrolla su área motriz, intelectual, social; no es una pérdida de tiempo, sino, más bien el nexos para lograr un aprendizaje eficaz.

La lúdica es mucho más que un juego, son todas las actividades que provocan asombro, placer, alegría, curiosidad, todo aquello que va a generar un desarrollo integral; es indispensable que el juego, se encuentre inmerso en los procesos educativos, no solo como algo que provoca placer, sino, como un arte capaz de potenciar aprendizajes significativos, tales como: propiciar las relaciones sociales, el desarrollo de la personalidad, valores, el desarrollo intelectual, enriquecer el lenguaje. Las actividades lúdicas estarían inmersas no solo en edades tempranas, también, en niveles adelantados de la educación escolar, por ende, la lúdica es la columna vertebral para el desarrollo humano (González et al., 2021).

En lo referente, a las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina Quispe Morales (2021) en su investigación realizada en Ecuador, manifiesta que el juego es una estrategia fundamental en el aspecto pedagógico, pues, a más de mantener al niño activo y generar el conocimiento, se haría uso de actividades bien planificadas en consideración a los intereses del niño, con la imposición del juego motor como primordial para alcanzar un buen desarrollo y precisión de la motricidad fina, coordinación óculo manual, coordinación de los movimientos que realiza en cada una de las actividades de la vida diaria. La motricidad fina, está presente desde los primeros días de un bebé, aunque al principio sus movimientos no están definidos, con el pasar del tiempo son mucho más precisos y coordinados, lo que permite la adopción de la denomina pinza digital y un correcto desarrollo motor fino.

En varias investigaciones realizadas, se sustenta la efectividad de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina, lo sustenta la investigación realizada por Ochoa et al. (2021) esta investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades Lúdicas en la motricidad fina, se usó el método hipotético- deductivo, tipo experimental y diseño pre experimental, con una muestra de 30 niños de 3-4 años y se obtuvo como resultados que las actividades lúdicas fortalecen significativamente el desarrollo de la motricidad fina. La misma, es imprescindible en la interacción con el entorno que rodea al niño, en su

desenvolvimiento académico, donde, el niño expresa sus gustos, intereses, sentimientos y los plasma en cada una de sus actividades, se hace evidente la validez del juego para un correcto desarrollo en la personalidad del niño y de su aprendizaje integral.

En Ecuador, en investigaciones realizadas sobre las actividades lúdicas, se determina que estas son indispensables en el aprendizaje de los estudiantes, porque ellos aprenden con el juego, de tal forma, que la pedagogía sería activa para potenciar los aprendizajes. Estas actividades lúdicas irían acompañadas de materiales didácticos novedosos del entorno, porque ayuda al desarrollo de la creatividad, el pensamiento lógico, la imaginación, la colaboración, la cooperación, el desarrollo motor y social de los escolares. Para lograr los objetivos propuestos se tomaría en cuenta la edad de los estudiantes y su ritmo de aprendizaje. Su aplicación en el aula es indispensable para lograr aprendizajes significativos y a futuro son personas independientes con criterio y comprometidos con la sociedad (Azúa y Picay, 2019).

Venegas et al. (2021) menciona, que las actividades lúdicas son clave para lograr un correcto desarrollo de la motricidad fina base fundamental para una correcta lecto escritura, el juego en los niños es innato y evoluciona de acuerdo a su edad, es una actividad donde el niño involucra todo su ser, interactúa con sus pares y su entorno, de esta manera resuelve problemas, se adapta a cada situación, que se le presenta genera nuevos aprendizajes, desarrolla su personalidad. Es primordial estimular la psicomotricidad de los niños desde edades tempranas para prepararlos a los aprendizajes futuros y la vida real.

Según Rosero et al. (2021) indica en su investigación, el juego como estrategia en espacios no convencionales: una propuesta para la post pandemia, el COVID 19 dejó estragos a nivel mundial, sobre todo en la educación, por lo tanto, es primordial aplicar la estrategia del juego, para lograr el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas, la construcción de nuevos aprendizajes, el desarrollo social, estimular el lenguaje, el desarrollo motor, el conocimiento de su entorno, manifestar sus sentimientos con libertad e independencia, es decir, potenciar un aprendizaje de

calidad, a pesar de los temores a causa del virus, se aprendería a vivir y desenvolverse en esta nueva realidad, el juego es una herramienta indispensable dentro de las aulas de clase para un correcto proceso enseñanza-aprendizaje.

Situación Problémica

Los niños en la actualidad viven una situación compleja por la pandemia mundial (COVID19), falta de conectividad, situación económica de los padres, deficiente interacción entre maestros y estudiantes, no han desarrollado de manera eficaz su motricidad fina, es decir, que sus movimientos de ojos, dedos o labios no son precisos, por ende, se ha evidenciado dificultades en su pinza digital, rigidez muscular, dificultad en sus trazos, dificultad en su coordinación viso-manual, falencias en actividades fundamentales en su diario vivir, lo cual, provocó que los niños presenten baja autoestima, inseguridad y un proceso enseñanza-aprendizaje no óptimo.

Planteamiento del problema

Las actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo de los niños porque ellos aprenden con el juego, las mismas, que han olvidado o no se han trabajado de forma adecuada. Los niños sin una apropiada estimulación en sus primeros años presentan dificultades en niveles de escolaridad superior, porque, no se ha potenciado el desarrollo de sus habilidades y destrezas, su capacidad de conocer y expresar con sus manos es deficiente, lo cual, interfiere en su proceso enseñanza-aprendizaje y formación integral de los estudiantes. En virtud, de lo antes mencionado la presente investigación busca responder la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina?

Hipótesis

La hipótesis de la presente investigación es que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial.

Objetivo General

- El objetivo de este Proyecto es determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial del grupo de 4 años, de la Unidad Educativa Santa Rosa, para un aprendizaje significativo.

Objetivos Específicos

Para la consecución del objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

1. Fundamentar teóricamente la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina para un aprendizaje integral en los niños de Educación Inicial.
2. Diagnosticar las dificultades en la motricidad fina y coordinación viso-manual en los estudiantes de Educación Inicial.
3. Aplicar actividades lúdicas con material didáctico novedoso, en el desarrollo de la motricidad fina para una agudeza y precisión en su coordinación viso-manual.
4. Comparar los resultados entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina para un aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial.

Metodología

La presente investigación, se la realiza bajo un enfoque cuantitativo longitudinal, aplicada a dos grupos, el grupo de control y el grupo experimental, en el cual, se realiza la intervención; se aplica un pre test y post test, con el fin de medir la relación entre las actividades lúdicas y motricidad fina; con un alcance descriptivo explicativo y para evidenciar la relación entre las variables, se aplica técnicas estadísticas. La población de estudio son 40 niños de Educación Inicial 2, paralelos A y B.

Justificación

Es importante aplicar actividades lúdicas dentro del aula y aún más si, se desea obtener aprendizajes significativos para la vida, a través del juego los niños son más activos con un desarrollo motor adecuado, personas creativas, con una gran imaginación, capaces de expresar sus sentimientos y pensamientos con criterio, independencia y seguridad. Las actividades lúdicas son el mejor camino para desarrollar y fortalecer la motricidad fina, permite movimientos finos precisos, una adecuada pinza digital, coordinación óculo manual, estructuración espacio temporal, dominio corporal, conocimiento de sí mismo y del entorno que le rodea, permite un desarrollo integral del niño.

Es fundamental que, a través de diferentes juegos y actividades lúdicas, se estimule la destreza motriz, la misma, que ayuda al niño a desenvolverse en actividades de la vida cotidiana como, por ejemplo, atarse los cordones, cepillarse los dientes, tomar la cuchara, cortar, rasgar, trozar, entre otros. Un correcto desarrollo motriz permite independencia y seguridad en los niños, esto les permite avanzar de lo más simple a lo más complejo. Si el niño logra que sus movimientos finos sean precisos y coordinados a futuro su proceso de lecto - escritura es más simple.

Aunque a veces no se le da la importancia necesaria al desarrollo motriz, se observa que es de vital necesidad en el desarrollo desde edades temprana porque sirve de pauta para el desarrollo futuro en múltiples actividades sean escolares o del hogar. La motricidad fina está directamente ligada al avance académico de los

estudiantes de ahí parte la necesidad, que se desarrolle desde muy pequeño; mientras el niño crece, se enfrenta a nuevos retos; y, se pone a prueba su correcto desarrollo motriz fino.

Esta investigación es novedosa porque, se trabaja con material concreto que el niño tiene a su alcance aún en sus hogares debido a que en la pandemia las docentes, se vieron obligadas a buscar las mejores estrategias para llegar a los estudiantes y poner en práctica la creatividad, por lo tanto, en el aula de clase, se da continuidad al desarrollo de la motricidad fina con material que el niño trae de su casa para su estimulación gestual, coordinación viso manual, músculos de la mano, muñeca, dedos; y, así preparar al infante para su aprendizaje en la escuela, a desenvolverse de manera segura e independiente en diferentes actividades del entorno.

Esta investigación es factible realizar porque, se cuenta con la apertura, permisos, colaboración y apoyo de toda la comunidad educativa, en especial de los niños y padres de familia de Inicial 2 - A y B, de la Unidad Educativa "Santa Rosa". Es novedosa debido al COVID 19, porque los docentes tuvieron que buscar las mejores estrategias para llegar con el aprendizaje a los estudiantes; tiene como propósito utilizar las estrategias lúdicas con material novedoso, innovador del medio que los rodea, se logra llamar su atención, motivarlos, provocar asombro y la emoción de aprender. A través del juego, sienten curiosidad, alegría, motivación en cada momento y obtienen nuevos aprendizajes, indispensables para su vida y su personalidad.

La importancia de utilizar las actividades lúdicas como una estrategia en el proceso enseñanza-aprendizaje, radica en el desarrollo integral del niño, el juego conduce al infante a un conocimiento del YO interior, conocimiento del esquema corporal, desarrollo motor, intelectual, estimula su capacidad creadora, favorece la socialización; las actividades lúdicas conducen a un aprendizaje significativo, dentro de un ambiente acogedor, y placentero. Cabe indicar, que varias de las veces por llenar de conocimientos al estudiante el docente, se olvida de estas actividades que contribuyen en gran manera al desarrollo de la personalidad del

niño, el juego a más de brindarle alegría es la mejor forma para adquirir los conocimientos y desarrollar todas sus capacidades.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

1.1. Las Actividades Lúdicas

El Juego nace con el ser humano hasta el día de su muerte, evoluciona de acuerdo a cada etapa de la vida del ser humano, y, no es una alternativa para huir del diario vivir, más bien, es parte de la persona y de su equilibrio. La actividad lúdica siempre ha estado presente en cada cultura, y, es parte de la naturaleza del ser humano, la necesidad de jugar está presente en la infancia, adolescencia, adultez o vejez y así tener esa interacción social (Paredes,2003).

El juego es una estrategia fundamental desde la primera infancia para el desarrollo socio afectivo del niño porque la sociedad necesita de personas críticas, analíticas, reflexivas; personas capaces de enfrentarse a la vida y resolver múltiples problemas reales con criterio y razonamiento lógico; que las actividades lúdicas generan interés y motivación en los estudiantes; y, como docentes estarían en la necesidad y obligación de buscar las mejores estrategias para llegar a los alumnos con aprendizajes significativos (Aristizábal et al, 2016).

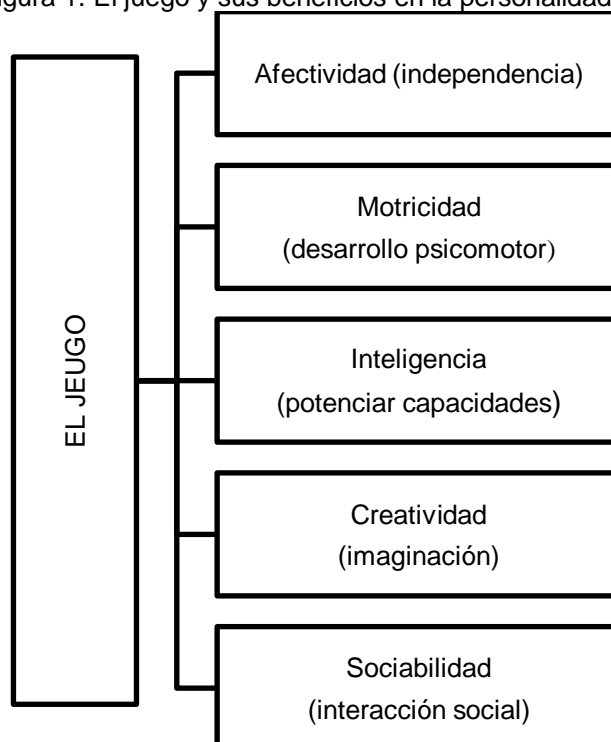
El juego está presente desde el nacimiento y no es solo parte de la infancia, sino, que está presente durante toda la vida aún en la vejez siempre, se ha buscado que el niño aprenda con el juego, porque mediante las actividades lúdicas, se forma en valores, normas de comportamiento, desarrollan su personalidad en muchas formas, por lo tanto, se ha motivado a los padres a que incentiven a través del juego a sus hijos para que adquieran múltiples aprendizajes, en un ambiente de placer, alegría para despertar el interés del niño con materiales llamativos, novedosos con la interacción del medio que le rodea, el juego prepara para los conocimientos venideros, el juego no solo ayuda a socializar, genera un sin fin de aprendizajes intelectuales, motores y más (Chamorro, 2010).

Mediante el juego el niño conoce, descubre, aprende, siente el placer de compartir con otros, se siente libre de manifestar sus sentimientos, emociones, intereses, mediante este, se estimula su lenguaje, su comunicación fluida, clara, se descubre

a sí mismo, explora, observa, se conecta con el exterior y lo más importante se desarrolla cinco aspectos importantes de su personalidad que son la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad (Chamorro, 2010).

- La afectividad. - el juego beneficia en la independencia y la parte emocional de las personas, al dominio propio de sus sentimientos, le ayuda a conocerse a sí mismo y a los demás.
- La motricidad. - el juego favorece al desarrollo psicomotor; la motricidad fina y motricidad gruesa, por lo tanto, los juegos motrices ayudan en el conocimiento del esquema corporal, equilibrio, a la agudeza, precisión, coordinación de los movimientos finos.
- La inteligencia. - el juego es clave del desarrollo de la inteligencia sin importar la edad, es fundamental que el niño explore, descubra, construya, analice con múltiple material y juguetes de su entorno, el potencial de sus capacidades y sentirse capaz de crear e imaginar, mediante los juegos, se desarrolla la memoria, concentración, razonamiento lógico.
- La creatividad. - el juego es imprescindible para desarrollar la creatividad del niño mediante el juego creativo el niño tiene diversas opciones, pone en práctica su imaginación y creatividad en continua interacción con su entorno.
- La sociabilidad. – la actividad lúdica favorece a la interacción social, se trabajan las habilidades sociales, estimula el lenguaje, contribuye a la asimilación de reglas y consignas respeto, asimismo, y a los demás.

Figura 1. El juego y sus beneficios en la personalidad



Fuente: Modificado a partir de Chamorro (2010)

La palabra lúdico, se define como el juego, etimológicamente proviene del latín “ludus”, cuyo significado es juego, en base a lo mencionado, la actividad lúdica no solo genera placer, también, tiene el objetivo de ser placentero, novedoso, creativo, para potencializar el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son un proceso complejo que propicia un desarrollo integral, el juego implica la socialización, interacción, reflexionar, placer, motivación, creatividad, desarrollo de la personalidad, el juego es una herramienta fundamental dentro del proceso educativo no solamente desde las edades tempranas, aún en todos los niveles educativos. La Lúdica constituye una parte indispensable en la educación que propicia un aprendizaje productivo, una interacción, independencia, forma la personalidad, por lo cual, se le reconoce la formación integral del ser humano (González et al., 2021).

Según Reyes et al. (2015) la actividad lúdica proporciona goce, alegría, mediante el juego e impulsa el desarrollo psico-social, la formación de la personalidad, el juego es parte del ser humano y está presente durante toda la vida, permite adquirir

conocimientos, la lúdica dentro del proceso educativo no solo es un momento de descanso, también, se lo considera como el nexo para consolidar los aprendizajes y desarrollar la creatividad.

Para Reyes et al. (2015) “todo objeto lúdico es un juguete, pero no todo juguete es lúdico” (p. 315), es esencial tomar en cuenta este detalle, pues, existen objetos que sin una apropiada atención no aportan ningún aprendizaje, sin embargo, aplicados de una manera lúdica van a generar múltiples aprendizajes y el desarrollo integral del niño, con cada objeto lúdico no solo, se divierte, también, aprende, desarrolla sus habilidades, físicas y mentales.

El juego y el aprendizaje

Desde el nacimiento del ser humano, se evidencia que la actividad lúdica es fundamental para conectarse con el entorno y conocer del mismo, explorar e investigar, mediante el juego, se desarrolla cada área neuropsicológica, lo que permite formar la personalidad, fortalecer el esquema corporal y motriz, social, emocional, enriquecer el lenguaje, el aprendizaje mediante el juego a más de dar placer, también, desarrolla las funciones ejecutivas y a la integración de los sistemas sensoriales y sistema motor. Por lo tanto, el juego es esencial en el desarrollo del pensamiento (García, 2009).

En los procesos de enseñanza-aprendizaje el juego sería tomado como una estrategia fundamental para potenciar el desarrollo cognitivo, comunicativo, afectivo, porque favorece al deseo de explorar, investigar, conocerse a sí mismo, descubrir sus talentos, es decir, que los beneficios del juego son inmensurables; muchas investigaciones aseguran que si un niño no tiene esa interacción con el juego y otras personas de su entorno tienen un aprendizaje menos óptimo en relación a los niños que con continuidad realizan actividades lúdicas en su entorno, con libertad o compañía, pues, son niños con una mayor estimulación y con una personalidad con criticidad e independencia. Como ve el juego no es solo una manera de entretenimiento, es una necesidad dentro del proceso enseñanza-aprendizaje (García, 2021).

De acuerdo a las investigaciones realizadas por García et al., (2021) en su artículo: La Gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza- aprendizaje, manifiesta que el juego contribuye a que el estudiante adquiera sus conocimientos libre de tensiones y estrés; desde el nacimiento el niño juega y es la mejor forma de conocer el mundo que le rodea; no se mantiene metodologías tradicionales donde el docente es el protagonista, más bien mediante la lúdica lograr aprendizajes significativos que permitan al niño explorar, descubrir, reflexionar, y procesar nuevos aprendizajes, enfrentarse a nuevos retos, situaciones que lo invitan a aprender.

Importancia de las Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas constituyen un punto medular en el aprendizaje de los últimos tiempos el juego, se ha descuidado en las aulas y hogares sin darle la importancia que amerita, sin tomar en cuenta que el niño aprende con el juego y este favorece el desarrollo motriz, cognitivo, afectivo, físico, social, emocional, es decir, que el juego facilita el desarrollo integral del estudiante.

Los juegos, se han transmitido de generación en generación y como los juegos son actividades lúdicas que desde edades tempranas tienen una vital importancia para que el niño tenga esa conexión con el mundo que le rodea, es fundamental en su desarrollo socioemocional, el niño va a descubrir su potencial, sus limitaciones, con la posesión de las actividades lúdicas como una parte medular en el aprendizaje integral del ser humano (Caballero, 2021).

Las actividades lúdicas en el área educativa tiene su gran influencia porque el niño aprende con el juego, mientras disfruta de esta actividad desarrolla múltiples aprendizajes en el área cognitiva, motriz, socioemocional, se fomenta el desarrollo de su creatividad, el niño convierte algo insignificante en una obra de arte, se enriquece en gran manera su lenguaje así como su interacción con los demás, donde, se estimula su empatía, así como, también, le ayuda a entender la importancia de seguir consignas y reglas, el niño aprende a manejar sus emociones dentro de un dominio propio, sabe ganar y perder, es capaz de sobrellevar cualquier

situación de éxito y fracaso, a través, del juego, se le guía hacia un aprendizaje significativo para la vida, lo que le permite ser capaz de enfrentarse a cualquier situación con una personalidad integral, que está transmitida por las actividades lúdicas como una parte esencial del ser humano.

Clasificación del juego

Según Paredes (2003) en su libro Juego, luego soy, Teoría de la actividad lúdica menciona, que muchos autores clasifican el juego en dos grandes grupos:

- Juegos libres. – permite al niño desenvolverse en total libertad, e independencia, da rienda suelta a su imaginación y creatividad.
- Juegos Dirigidos. –el adulto es el que guía, al estudiante con objetivos claros para el desarrollo integral del niño.

En las investigaciones realizadas por García (2021) en su artículo titulado Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas, cuyo objetivo, es desarrollar una reflexión sobre la relación del juego con la plasticidad cerebral y del desarrollo de habilidades cognitivas indica que los juegos, se clasifican en:

Juegos tradicionales, nacionales, e internacionales depende del contexto, donde, se desenvuelven las personas:

- Juegos simples o complejos
- Juego de acuerdo al espacio, donde, se desarrollan
- Juegos de azar
- Juegos individuales, en parejas o colectivos.

En la actualidad con el avance de las tecnologías, se presentan los juegos de manera presencial y virtual.

Los juegos, que se desarrollan de acuerdo a la edad y madurez de los jugadores. Para Piaget como lo menciona Valdivieso (1999) la construcción de los esquemas

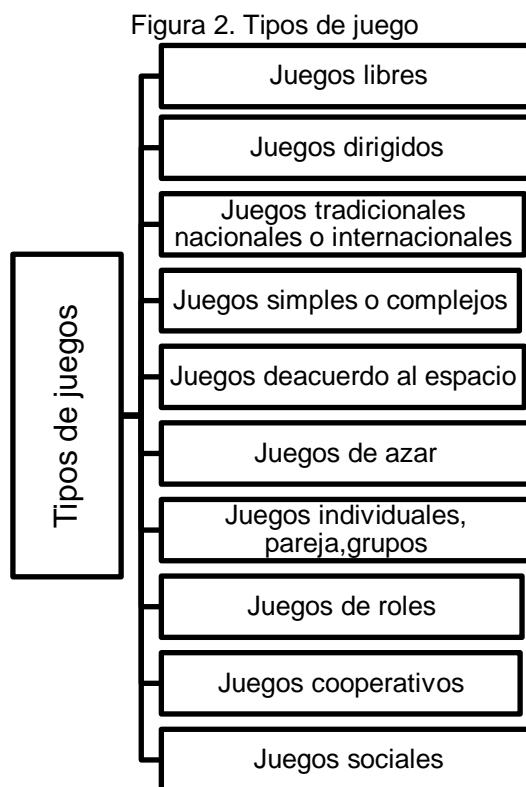
mentales el niño presenta cuatro etapas fundamentales que serían tomadas en consideración a la hora de jugar.

1. **Etapas Sensomotora (0 a 2 años).** - los movimientos son espontáneos y todo coge; empieza a succionar su dedo pulgar o a mirar objetos es el principio de la coordinación mano-boca, ojo-objetos, ojo-mano. Sus juegos, se dan por asimilación, es decir, que con cada uno de sus sentidos el niño va a descubrir el medio que le rodea.
2. **Etapas del pensamiento pre operatorio (2 a 7 años).** – en esta etapa presente la imitación, el juego simbólico, el dibujo, las imágenes mentales, el lenguaje hablado; el niño identifica imágenes, progresan sus habilidades sociales.
3. **Etapas de las operaciones concretas (7 a 11 años).** – en esta etapa el niño medita y no está presente el egocentrismo, es capaz de seguir reglas. Desarrolla su pensamiento lógico, y se vuelve más sociable.
4. **Etapas de las operaciones formales (12 a 16 años).** - genera nuevos aprendizajes, el juego, se transforma en un proceso continuo de aprendizaje, se desarrolla su razonamiento lógico matemático.

Acosta (2020) en su artículo con el tema el juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social, cuyo objetivo, es analizar el juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social, propone la siguiente clasificación de los juegos:

- Juegos de Roles. - que consiste en el estudiante represente a personajes reales o imaginarios.
- Juegos cooperativos. – fomentan el trabajo en grupo, se pone en práctica, la empatía, el apoyo, saber ganar y perder.
- Juegos Sociales. - ayuda a la interacción con todos, lo que fomenta la solidaridad, empatía y una óptima interacción.

Para Vygotsky como lo menciona Chamorro (2010), es fundamental la interacción social niños-niños, niño – adulto; el lenguaje es el principal medio para comunicarse, no concuerda con Piaget quien manifiesta que la inteligencia, se da antes que el lenguaje.



Fuente: Elaboración propia

1.2. Motricidad Fina

Según de Souza y Veríssimo (2015) en su artículo titulado Desarrollo Infantil: Análisis de un nuevo concepto, mencionan que los primeros años de vida del ser humano son fundamentales porque da la madurez cerebral, por lo tanto, es de vital importancia la interacción con el medio que le rodea, así como la genética, cada ser es único e irrepetible y es importante la evolución del embarazo, posterior desde sus edades tempranas el desarrollo de sus habilidades psicosociales, motoras, cognitivas y sociales.

El desarrollo del niño inicia desde la vida intrauterina en base a la estimulación que recibe del exterior, hasta las particularidades heredadas. Un niño con una correcta adaptación dentro de su entorno, con una correcta relación en su hogar, explora y descubrir el mundo que lo rodea y crear una serie de conceptos. El niño continuamente palpa todos los objetos que le rodean y una de las primeras

actividades que realiza en la coordinación ojo – mano, es decir, que cada músculo de su motricidad, se desarrolla (Serrano y Luque, 2018).

¿Qué es la Motricidad fina?

Por lo general los padres están pendientes de cada movimiento grueso de los niños, como el momento del gateo y sus primeros pasos, pero dejan pasar la motricidad fina, su coordinación ojo-mano, pasar un objeto de una mano a otra mano, tomar objetos con su dedo índice y pulgar. Los movimientos finos son primordiales en el desarrollo de las actividades de su vida diaria y va de la mano con la motricidad gruesa, este desarrollo motor inicia desde el mismo nacimiento. Durante sus primeros años de estudio del niño, la docente nota si este tiene dificultad en su motricidad fina; y, se pone énfasis en trabajarla.(Serrano y Luque, 2018). Por consiguiente, la motricidad fina es la precisión, agudeza, coordinación de los movimientos finos; a través de los músculos de sus manos, dedos, lengua.

La motricidad fina es esencial para el desempeño de múltiples actividades de la cotidianidad. Según Espinosa et al. (2018) la motricidad fina posee un papel esencial en el desarrollo de la inteligencia del niño, es todo un proceso, la cual, es fundamental al llegar a la etapa de pre escritura, en donde, tener una correcta coordinación, viso manual, ubicación del espacio, una correcta pinza digital, cabe recalcar que, en la actualidad existe falencias en el desarrollo de la motricidad fina, debido a la poca atención, que se le presta o se atribuye al hecho de pasar por alto diferentes procesos y avanzar directo al trazo de rasgos sin una debida madurez de la motricidad.

Para un buen desarrollo de la motricidad fina, es primordial seguir un proceso que va desde lo más simple a lo más complejo, hasta alcanzar su debida madurez, gracias al ejercicio de diferentes músculos de sus brazos, manos, faciales, a la estimulación de sus sentidos del tacto, sus tendones, sus articulaciones, sus músculos, y, así conseguir la agudeza y precisión de cada movimiento. Los primeros años de vida sus movimientos son descoordinados, involuntarios, pero mientras más estímulos reciba de su entorno familiar, el niño desarrolla y fortalece

sus movimientos, hasta que sean controlados, no obstante, se necesita del desarrollo de sus músculos y del sistema nervioso central (Espinosa et al., 2018).

Según Reyes et al. (2015) la delicadez de la motricidad fina es la consecuencia de la motricidad gruesa mediante un adecuado trabajo y de la madurez neurológica del individuo, lo cual, ayuda a alcanzar el conocimiento. Se ha visto grandes falencias en el área motora que va desde su esquema corporal hasta realizar simples actividades como abotonar, desabotonar o amarrarse los cordones, lo que causa conflictos emocionales y frustración en el niño, y posterior a esto, dificultades en sus aprendizajes futuros.

Para una adecuada motricidad fina es primordial desarrollar la precisión visomotora como lo explica Amador y Montealegre (2015) en su artículo titulado Asociación entre la integración visomotora y el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cinco años, donde, explica que los niños tienen problemas en su lateralidad, ubicación espacial, y en actividades cotidianas que no son tomadas en cuenta, pero a futuro provoca dificultades en la lectura, o escritura, y en el adecuado trazo de rasgos o letras sin una debida precisión.

Dentro de los factores que afectan al desarrollo de la motricidad fina es el hecho de que en actualidad muchos padres por el miedo a que su niño ensucie o lleve objetos a la boca y afecte su salud, los han limitado a la exploración de su entorno con piedras, palos, tierra, plantas, y otros, hoy en día les proporcionen juguetes que no ayudan el desarrollo motriz, es importante concientizar la importancia de la interacción del niño con su realidad y explorar, manipular, descubrir, despertar su sentidos, emociones, relaciones sociales, es decir, un desarrollo integral. De igual manera, se observa que la tecnología mal usada no favorece al niño, pues, crea adicciones o ciertos juegos y los niños, se alejan de la realidad (Serrano y Luque, 2018).

Importancia de la motricidad fina

Según Ochoa et al. (2021) manifiesta en su artículo: Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares, la motricidad fina tiene vital importancia en el aprendizaje porque con un correcto desarrollo en el niño, este tiene una buena autoestima, independencia y un buen desempeño en la sociedad, realiza actividades desde la simplicidad a la complejidad, hasta llegar a convertir esas habilidades en destrezas.

Según Garófano y Cano (2017), en el artículo titulado: Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil, manifiestan que la motricidad fina tiene su crucial importancia en el desarrollo integral del niño, porque descubre sus capacidades y despierta su espíritu creativo, se relaciona con el entorno que le rodea, adquiere y procesa nuevos aprendizajes; el niño aprende mientras, se encuentra en continuo movimiento e interacción con su realidad; y, es ahí donde radica la importancia de un correcto desarrollo de su motricidad, puesto que, le lleva a una independencia y desenvolvimiento con seguridad en la sociedad.

La importancia de la motricidad fina reside en sus aprendizajes futuros, específicamente en la escritura, sin una motricidad fina adecuada su desempeño motriz es inadecuado, todo su aprendizaje presenta falencias, lo cual, provoca inseguridad y baja autoestima, el desarrollo de sus movimientos finos son fundamentales, desarrollados mediante diferentes actividades motivadoras y con materiales llamativos que provoquen en el niño curiosidad, placer, alegría, que inciten el desarrollo y fortalecimiento de su coordinación viso manual, precisión, agudeza en sus movimientos finos, así como su motricidad gestual. (Basto Herrera et al., 2021).

La motricidad fina lleva un proceso, Quispe (2021), en su artículo: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial, en base a su investigación, la motricidad fina, se desarrolla desde edades tempranas, al principio sus movimientos son espontáneos o por imitación, mientras

el niño crece, sus movimientos son más coordinados y posteriormente llega a tener un mayor control y coordinación en cada movimiento dirigidos con un objetivo.

Es importante tomar en cuenta en la motricidad fina dos dimensiones fundamentales, la coordinación viso manual, es decir, la coordinación adecuada de manos muñecas dedos, brazos; y, la coordinación bimanual, que se refiere al trabajo del niño con sus manos en lugares amplios y posteriormente en el papel o cuaderno.

Para Gesell (2016) como lo menciona Quispe (2021), la motricidad fina tiene sus características de acuerdo con la edad:

- De 0 a 2 meses: se desarrolla el sentido del tacto y la visión. Escucha la voz de las personas a su alrededor y mueve sus ojos en dirección a los sonidos.
- De 2 a 4 meses: desea tomar objetos.
- De 4 a 6 meses: toma objetos que están a su alcance.
- De 6 a 9 meses: toma objetos con sus manos, y tiene el deseo de llevarlos a su boca.
- De 9 a 12 meses: para tomar algún objeto mira sentirse seguro que está a su alcance y luego los suelta, comienza a usar su dedo pulgar e índice
- De 12 a 15 meses: usa sus deditos como pinzas. Encaja, ensarta objetos.
- De 1 a 3 años: adquiere mayor habilidad en su motricidad, construye, se alimenta solo, adquiere mayor autonomía, mayor coordinación en sus movimientos, preferencia por una mano
- De 3 a 4 años: en esta etapa realiza actividades complejas como abotonar o desabotonar botones grandes, amarrar sus cordones, usa crayolas para garabatear (prensión del lápiz), usa las tijeras, jugar con plastilina o masas. Tiene mayor equilibrio en su cuerpo
- 5 a 7 años: Se viste y desviste solo, usa sus manos y dedos con mayor seguridad, hace rasgos, realiza diferentes actividades gráficas plásticas. Sus movimientos son más refinados, coordina los movimientos de la muñeca y dedos, tiene mayor destreza con su mano dominante, realiza rasgos más definidos (prensión trípode).

Para Serrano y Luque (2018) en su libro motricidad fina, para el desarrollo de la misma con normalidad es fundamental que maduren los siguientes aspectos (p. 48-72).

- Conciencia del cuerpo (propiocepción): sensaciones que transmiten músculos y articulaciones al cerebro. Existe dificultades en este aspecto los niños no tienen una buena presión del lápiz.
- Estabilidad postural: se refiere a mantener la fuerza y equilibrio para estabilizar su cuerpo y realizar movimientos finos controlados.
- Coordinación de los dos lados del cuerpo: el niño maneja sus dos lados coordinadamente, su cerebro se ha desarrollado correctamente.
- Planeamiento motor: el cerebro procesa diferentes acciones y nuevas habilidades, donde los movimientos son atinados. No tienen un buen planteamiento motor el niño suele frustrarse al no realizar ciertas actividades, no tiene independencia y suelen pedir ayuda a otras personas a su alrededor.
- Regulación de la estimulación del ambiente: la estimulación sería la adecuado porque el niño está sobre estimulado o sub estimulado.
- Procesamiento de la información táctil: el sistema táctil es importante porque toda la estimulación sensorial es transmitida al cerebro y nos alerta de algún peligro, o la información es procesada.
- Percepción del movimiento (sistema vestibular):se refiere a la información que recibe el oído interno que detecta los movimientos, gravedad, ayuda a mantener la estabilidad del cuerpo y mantener la atención.
- Control ocular: coordina los movimientos ojo-mano, encuentra y persigue objetos en movimiento.
- Percepción viso espacial: se refiere a la relación entre el espacio externo y su cuerpo, para seguir un camino o no tropezar con objetos, de ahí la importancia en la dirección y formas de trazos.

La motricidad fina es importante para realizar múltiples actividades de la vida diaria, como, por ejemplo, cepillarse los dientes o alimentarse, si no se desarrolla de forma

adecuada, se presentan dificultades en su desempeño diario, lo que provoca inseguridad. Es importante tomar en cuenta señales que son un indicador de que el niño presenta falencias en su motricidad fina, por ejemplo, si no le gusta o no realiza actividades que implican coordinación ojo-mano, en su cuidado personal, o actividades que van de acuerdo a su edad y desarrollo, no las realiza o llevan más tiempo de lo normal, de pronto si se observa que la prensión del lápiz no es adecuada, entonces es necesario tomar medidas para ayudar a desarrollar su destreza motriz, de lo contrario esta dificultad motriz se ve reflejado en su desempeño escolar (Serrano y Luque, 2018).

La motricidad fina no solo es realizar actividades, o ciertos movimientos, más bien es un proceso complejo que involucra al cerebro, sistema musculatorio, esquelético, es decir, que el cuerpo razona, reflexiona, actúa en base a los estímulos que recibe y al correcto funcionamiento del cuerpo. Es así como, se da todo este proceso profundo para llegar a que los movimientos lleguen a tener precisión coordinación, agudeza, así se desarrolla una personalidad integra y aprendizajes de calidad (Bernate y Tarazona, 2021).

Como se ve, es importante desarrollar la motricidad desde el nacimiento del niño hasta los seis o siete años de edad, etapa donde el niño empieza la escritura, el desarrollo motor fino es desarrollado a través de actividades cotidianas del hogar tan simples como abotonar, desabotonar, cortar con tijeras, jugar con masa casera.

En la institución mediante el juego como rasgar, trozar, enhebrar, encajar, cortar, punzar, arrugar, enroscar frascos, sacar o colocar pinzas, entre otras, se consigue una estimulación de músculos, huesos, nervios de las manos, dedos, así lograr una correcta coordinación ojo-mano, agudeza y precisión en sus movimientos y sobre todo a futuro una correcta prensión del lápiz.

1.3. Proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial

Según Cousine (2014) en su documento titulado: Qué es enseñar, manifiesta que enseñar es orientar, instruir a los estudiantes a adquirir conocimientos nuevos y

enlazarlos con los antiguos, dichos conocimientos serían no a conveniencia del docente, más bien a la necesidad del estudiante para que no solo reciba la información, sino, actúe, lo que exige al docente estar preparado y llegar a sus alumnos con las mejores estrategias para lograr el objetivo propuesto del aprendizaje.

El aprendizaje, se refiere a procesar, comprender, adquirir, interiorizar información, lo cual, provoca un cambio de comportamiento debido a los conocimientos que adquiere el niño, además, este proceso apoya al desarrollo de la imaginación, creatividad y pensamiento a lo largo de toda su vida. Para que este aprendizaje sea significativo se tomaría en cuenta las características físicas y psicológicas de los estudiantes, brindar un ambiente acogedor para aprender aquí, se pone en práctica la vocación docente.(Federación de Enseñanza de CC.OO., 2009)

Conforme a Lores y Matos (2017) en su artículo titulado: Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje, manifiestan que el método de enseñanza se refiere a las actividades o estrategias a realizar para llegar a los objetivos propuestos, mientras que el método de aprendizaje se centra en los frutos que recibe el estudiante, es decir, que el método de enseñanza- aprendizaje es un proceso complejo para lograr una meta o fin y llegar a un aprendizaje; mediante el proceso de toda la información, que se recibe el estudiante, se integran nuevos conocimientos, genera cambios de conducta.

De acuerdo a Cormack (2004) en su artículo titulado Estrategias de enseñanza y aprendizaje en la educación del menor de seis años, manifiesta que el niño pequeño aprende la manipulación de todo lo que le rodea, siempre estaría en continua interacción con su entorno, el niño es un ser biopsicosocial y es fundamental guiarlo para que aprenda a aprender, el docente juega un papel muy importante porque provocaría en el niño el deseo de aprender y sobre todo tomar en consideración sus intereses y necesidades.

El niño sorprende con todos los conocimientos que el posee, también, con la necesidad de conocer y aprender más; por lo cual, surge la necesidad de utilizar estrategias que provoquen aprendizajes significativos, en consideración de que

cada niño aprende de maneras diferentes, y otro punto fundamental es la plasticidad cerebral.

La educación inicial es considerada fundamental como lo menciona Alonso (2019) en su artículo titulado: Impacto de la Educación Inicial y Preescolar en el Neurodesarrollo Infantil, antes, se consideraba que el niño no adquiriría ciertos aprendizajes, actitudes o valores en edades tempranas, pero hoy en día, se sabe que desde el vientre materno el niño aprende y es en sus primeros años que adquiere muchas habilidades, destrezas y la conciencia de muchas acciones positivas o negativas, es decir, que en la primera infancia, se desarrollan estructuras neuronales esenciales para un correcto desarrollo a largo plazo en los aprendizajes y su personalidad.

Según Macías y Llumiquinga (2021) la Educación es un derecho de todos, sin ningún tipo de restricción, pero lamentablemente debido al COVID 19, la comunidad educativa, se ha visto en la necesidad de buscar las mejores estrategias para llegar con el conocimiento a los estudiantes, la estimulación desde los primeros años es esencial para lograr en el futuro aprendizajes significativos, es esta etapa donde se desarrollan y estructuran conocimientos necesarios para continuar con el proceso respectivo de enseñanza aprendizaje. Se sabe que en esta etapa el niño aprende a través del juego, pero debido a las circunstancias antes mencionadas, se debió aplicar la lúdica y la tecnología, de tal forma, que se puso en práctica toda la creatividad, para lograr los aprendizajes significativos.

El Ministerio de Educación (MINEDUC), es quien rige la educación de todo el Ecuador, por lo tanto, la educación inicial es un derecho de los niños quienes, recibe una educación de calidad y calidez sin ningún tipo de discriminación. El currículo de educación inicial, se basa en un aprendizaje mediante, el cual, el niño va a edificar sus conocimientos y desarrollar sus habilidades, valores, actitudes, dentro de un ambiente acogedor, estimulante, que responde a sus necesidades, físicas, psicológicas, sociales, culturales, como seres únicos, con características irrepetibles (MINEDUC, 2014).

Cuadro 1. Ejes de desarrollo y ámbitos de aprendizaje

Ejes de desarrollo y aprendizaje	Ámbito de desarrollo y aprendizaje 3 - 5 años
Desarrollo personal y social	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad y autonomía • Convivencia
Descubrimiento del medio natural y cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciones con el medio natural y cultural. • Relaciones Lógico-matemáticas.
Expresión y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión y expresión del lenguaje • Expresión artística • Expresión corporal y motricidad

Fuente: Modificado a partir de MINEDUC (2014)

Dentro de la labor docente, se alcanzaría el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños, por lo que, el docente tendría que prepararse, ser creativo, innovador, motivador, competente, y así brindarle al niño la oportunidad de aprender a aprender, de ser una persona reflexiva, crítica; y, la manera de lograrlo es través de la metodología del juego en su entorno, con objetos y materiales que invitan a pensar al infante, procesar nuevos aprendizajes, razonar, resolver situaciones, de esta manera se forma su personalidad, desarrolla el área cognitiva, motora, lingüística, y socio afectiva (MINEDUC, 2014).

Por consiguiente, la educación inicial presenta una educación de calidad y equidad, donde, se toma en cuenta la interculturalidad y la diversidad; el entorno donde el niño, se desenvuelve desde su primera infancia, los factores que van a influir en su crecimiento para el logro de un aprendizaje significado y desarrollo integral, dentro de un ambiente acogedor y estimulante. Es así como, la base teórica del currículo de educación inicial, se apoya en los aportes de Vygotsky (1974) que habla de la zona de desarrollo próximo. Ausubel y el aprendizaje significativo, Brunner (1988), entre otros (MINEDUC, 2014).

Según Solórzano et al. (2019) menciona que el proceso enseñanza-aprendizaje en educación inicial brindaría al niño el espacio ideal, para que él desarrolle su lenguaje, su motricidad, su afectividad, expresar sus emociones y sentimientos con libertad, a conocer todo su esquema corporal y así generar y potenciar sus aprendizajes. En Ecuador, se han vivido diversos cambios en el currículo con el

propósito de que el niño tenga un aprendizaje activo desde las experiencias que vive día a día.

Estilos de Aprendizaje

Los estilos de aprendizaje como lo menciona en las investigaciones realizadas por Cazau (2004) es la forma en que los estudiantes aprenden o asimilan los conocimientos, cada persona es única y aprende en diferentes ritmos a pesar de utilizar iguales estrategias, incluso unos estudiantes aprenden con mayor o menor competencia. Estos estilos de aprendizaje permiten entender a los estudiantes, su accionar, el saber cómo recibe y codifica la información que percibe de su exterior y como lo procesa en su cerebro.

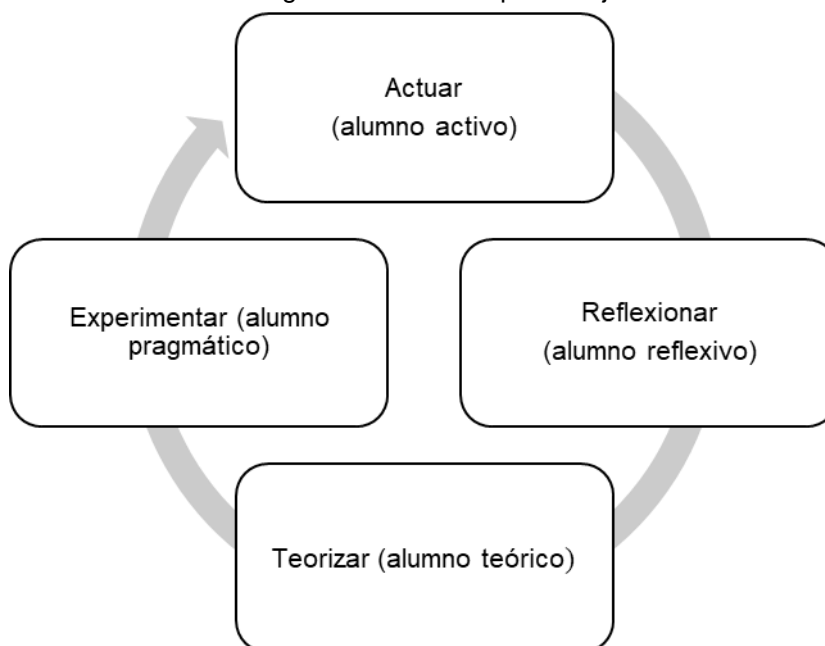
De acuerdo a Sáez (2018) en su libro titulado: Estilos de Aprendizaje y Métodos de enseñanza, los Estilos de aprendizaje hacen referencia a las características cognitivas, afectivas, y fisiológicas que dan a conocer como los estudiantes aprenden y perciben los estímulos del entorno que los rodea. El autor menciona el estilo de aprendizaje según Kolb que indica cuatro aspectos importantes: Experiencia Concreta, Observación Reflexiva, Conceptualización Abstracta, Experimentación Activa, y cuatro estilos de aprendizaje: el Activo, Reflexivo, Pragmático, Teórico.

Según Cazau (2004) en su investigación realizada establece los siguientes estilos de aprendizaje (p.4).

- **Estilo de Aprendizaje de Kolb**

El alumno activo, reflexivo, teórico, pragmático. Las cuatro etapas favorecen un aprendizaje sustancial, logra llegar a cada estudiante según sus características y la manera en que ellos desean aprender, aprovecha cada una de sus capacidades y habilidades para lograr la motivación necesaria para lograr los objetivos propuestos.

Figura 3. Estilo de Aprendizaje Kolb



Fuente: Modificado a partir de Cazau (2004)

- **Estilo de Aprendizaje de los hemisferios cerebrales**

Hace referencia a como recibe, procesa, codifica la información el cerebro en cada hemisferio, en cada persona es diferente este proceso, en el aprendizaje es fundamental usar los hemisferios cerebrales, pero cada persona tiende a usar uno más que otro, depende de las aptitudes de cada ser humano.

Cuadro 2. Estilo de Aprendizaje de los hemisferios cerebrales

Hemisferio lógico (izquierdo)	Hemisferio holístico (Derecho)
<ul style="list-style-type: none"> • Lógico • Abstracto • Lineal • Verba • Cuantitativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Intuitivo • Global • Fantástico • No verbal • Cualitativo

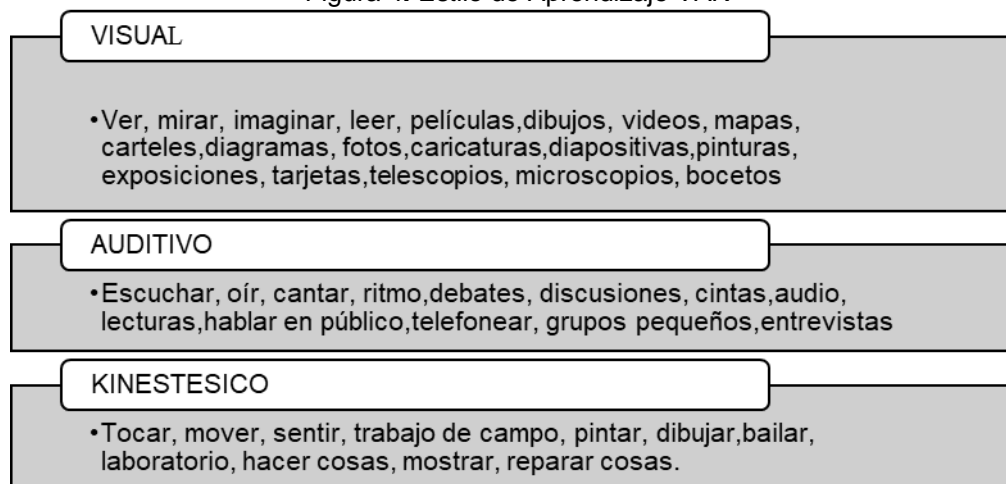
Fuente: Modificado a partir de Cazau (2004)

- **Estilo de Aprendizaje VAK (Neurolingüístico)**

Se refiere a los sistemas de representaciones del aprendizaje sea visual, auditivo o kinestésico, es decir, que el niño perciba la información de manera visual (imágenes), en este sentido ellos aprenden mucho mejor con observar o leer; a través de su oído (audios, música, voces) su aprendizaje, se da al escuchar la explicación del docente; y, mediante el sistema kinestésico,

aprende de forma clara los estímulos sensoriales, que tiene que ver mucho con el movimiento.

Figura 4. Estilo de Aprendizaje VAK



Fuente: Modificado a partir de Cazau (2004)

Las experiencias de aprendizaje, que se trabajan en educación inicial van a brindar al niño una participación activa, todos los niños juegan, interactúan y aprenden dentro de un ambiente que le brinde seguridad, se respeten sus necesidades, guiarlos hacia un aprendizaje de exploración, reflexión, análisis, propicia aprendizajes significativos y desarrolla sus capacidades, habilidades, y una personalidad íntegra, de tal forma, que se los prepara para los aprendizajes futuros (MINEDUC, 2014).

Es indispensable que la labor docente, se encuentre dirigida al desarrollo del niño, en consideración de sus características, su individualidad, porque como, se ha analizado cada niño tiene sus peculiaridades, y cada uno tiene su manera de comprender y asimilar la realidad, su proceso de aprendizaje, se da en base a esas particularidades. Por lo cual, el docente está en la obligación de atender oportunamente a las necesidades de los estudiantes y brindar un ambiente lúdico con objetivos claros que conlleven a lograr aprendizajes de calidad y preparar a los escolares no solo con conocimientos académicos, sino, prepararlos para la vida, con una calidad humana íntegra, con valores éticos y morales, capaces de enfrentarse a cualquier situación que la vida les presente y sean entes productivos para la sociedad.

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Metodología de la Investigación

La investigación, se define como un proceso que busca dar respuesta a la hipótesis, conjeturas, mediante un proceso sistémico, y recolección de datos. La presente investigación se basa en dos enfoques: el cualitativo y cuantitativo; el estudio mantiene un enfoque cuantitativo longitudinal, porque mediante la intervención con actividades lúdicas, se pretende dar a conocer el gran impacto que tienen en el desarrollo de la motricidad fina. Para lo cual, se realizaría el respectivo proceso con mucha cautela para obtener resultados y conclusiones acertadas. (Hernández et al., 2014)

Según Hernández et al. (2014) como manifiesta en su artículo titulado: Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias, el enfoque cualitativo presenta las siguientes características: la necesidad de medir, el investigador plantea un tema de estudio, la búsqueda de literatura que afirme o impugne la hipótesis planteada, recolectar y analizar e interpretar datos mediante métodos estadísticos, y de una manera objetiva (p. 5-6).

Esta investigación tiene un alcance correlacional porque, se pretende determinar la relación que existe entre dos o más variables, la misma sería positiva o negativa aporta datos e información muy significativa (Hernández et al., 2014). Esta intervención permitió medir la trascendencia que tienen las actividades lúdicas como variable independiente sobre el desarrollo de la motricidad fina como variable dependiente.

Enfoque

Se basa en un enfoque cuantitativo. Según Hernández et al. (2014) en su libro Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y sus diferencias, es un proceso deductivo, secuencial, probatorio, es decir, que se recolecta datos para sacar variables, las cuales, serían analizadas

estadísticamente, para luego establecer conclusiones. Permite diseñar un marco teórico, con una o varias hipótesis y después de realizar los respectivos análisis estadísticos, así aprobar o rechazar la hipótesis.

Diseño

El Diseño, que se utiliza es descriptivo correlacional, recoge y mide la información según explica Hernández et al. (2014) en su texto :Alcance de la investigación, pues, se analiza la relación que existe entre variables, esta correlación es positiva y negativa, el diseño es cuasi experimental porque hace referencia a dos grupos con características similares, el uno es el grupo de control y el otro el experimental.(White y Sabarwal, 2014).

El presente estudio, se realizó con dos grupos, el de control y el experimental, se aplicó el pre test en los dos grupos luego, se procedió a realizar la intervención respectiva en el grupo experimental y en el mismo se realizó el post test.

Validación del Instrumento

Para la recolección de datos, se utilizó un instrumento de evaluación estandarizado (Anexo 1):

Este Instrumento fue tomado del artículo Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares, consta de tres dimensiones; y, se basa en actividades lúdicas para fortalecer la audición, tacto, olfato, y vista, motricidad facial, motricidad gestual y coordinación viso manual. (Ochoa et al., 2021). Cabe indicar, que el mismo fue sometido a juicios de expertos, la confiabilidad Alpha de Cronbach fue 0,873.

A continuación, se presentan las dimensiones que mide el instrumento:

La Dimensión I. Coordinación visomanual (son movimientos que implican mayor precisión).

Esta dimensión, se establece como la habilidad para sincronizar los movimientos de las manos y dedos en relación a un objeto, cuya importancia es fundamental para el desarrollo y dominio del cuerpo desde lo general a los movimientos más finos.

1. Manipula correctamente la tijera.
2. Desarrolla el ensarte adecuadamente.
3. Realiza la técnica del embolillado.
4. Empieza a usar su pulgar y dedo índice para sujetar un lápiz y crayón.
5. Agarra objetos con las pinzas, ganchos de ropa.
6. Encaja adecuadamente
7. Coloca cuentas en un frasco y use sus dedos índice y pulgar.

La Dimensión II. Motricidad facial, dominio de los músculos de la cara para adoptar expresiones faciales auténticas. Se refiere a expresar sentimientos y emociones de una manera adecuada sin hablar.

8. Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.
9. Se enoja y sonrío.
10. Sopla las burbujas.
11. Golpea los labios con las manos.
12. Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo).
13. Infla y desinfla las mejillas.
14. Aspira ambas mejilla.

La Dimensión III. Motricidad gestual, dominio de la motricidad fina, dominio parcial de cada elemento que compone la mano. La motricidad fina es la coordinación de los movimientos de músculos, huesos, nervios pequeños para realizar movimientos con precisión, coordinados de manos y dedos, muñecas, labios y lengua. Es de crucial importancia para el desarrollo de actividades de la vida cotidiana.

15. Realiza diversos movimientos con los dedos. (punzado)

16. Realiza movimientos variados con las manos. (pescar tillos con un palillo y un imán)
17. Transporta objetos de un lugar a otro (líquidos sin derramar)
18. Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.
19. Representa una historia con mímicas.
20. Imitar movimientos de otro, pero en espejo. (Anexo2)

La evaluación es mediante la observación directa a los niños y bajo una escala de Likert:

ESCALA CUALITATIVA		
1	Medianamente Iniciado	MI
2	Iniciado	I
3	En Proceso	EP
4	Adquirido	A
5	Totalmente Adquirido	TA

Fuente: Elaboración Propia

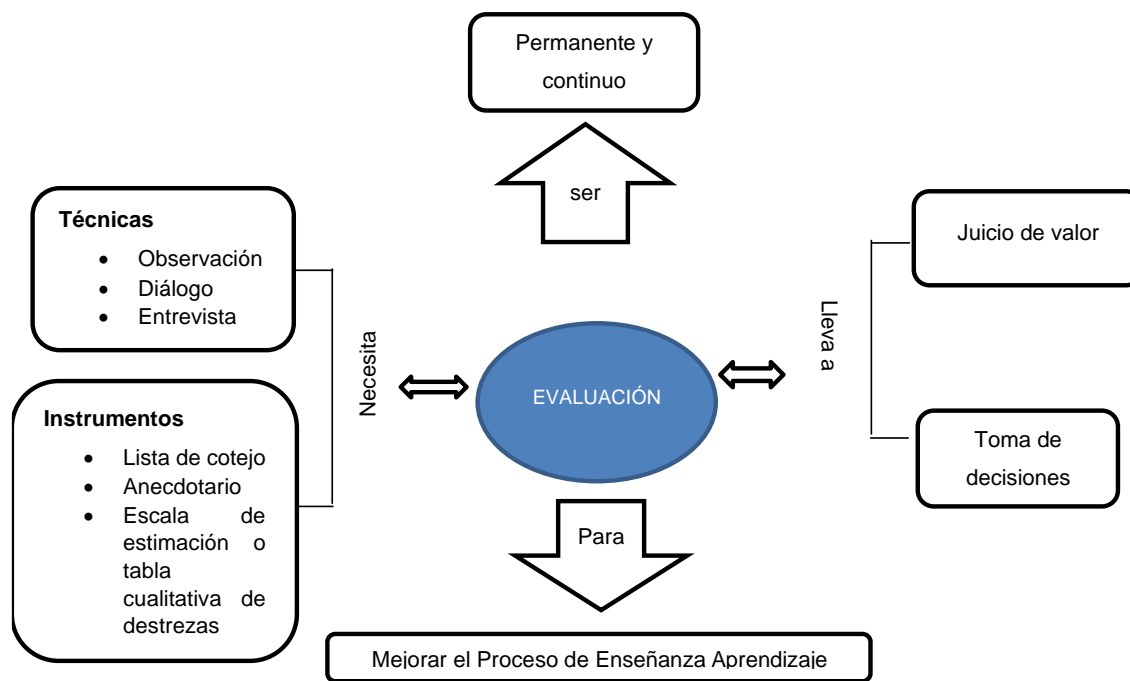
La evaluación es fundamental e importante porque permite observar como el niño avansa en su aprendizaje y establece como va el trabajo del docente para determinar fortalezas o debilidades y tomar medidas correctivas tempranas para que el proceso educativo mantenga una continuidad y lograr los objetivos propuestos.

La evaluación en Educación Inicial

La evaluación en educación inicial permite conocer el desempeño del niño y su avance en el desarrollo de sus habilidades y destrezas a fin de tomar decisiones, mejorar e innovar la práctica docente. Este proceso es cualitativo, permanente, contínuo, sistemático, objetivo, flexible, e integral, se tendría en cuenta que en educación inicial, se ayuda al niño a descubrirse para que tenga una buena autoestima, seguridad en sí mismo, formar su personalidad, además, de procurar que el niño descubra sus capacidades de acuerdo a su edad, sus características,

su tiempo. No todos los niños aprenden de la misma manera, pues, cada uno tiene su ritmo y estilo de aprendizaje (Chico et al., 2019).

Figura 5. Evaluación Técnicas e Instrumentos



Fuente: Modificado a partir de Chico et al., (2019)

Cuadro 4. Escala de calificación en Educación Inicial

ESCALA	SIGNIFICADO	CARACTERÍSTICAS DEL PROCESO
I	Inicio	El niño o niña está inicia el desarrollo de destrezas que le permitan alcanzar los aprendizajes, o evidencia dificultades para el desarrollo de estos para, lo cual, necesita mayor tiempo de acompañamiento o intervención del docente, de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje
EP	En proceso	El niño o niña está en proceso para lograr los aprendizajes previos
A	Adquirida	El niño o niña logran los aprendizajes en el tiempo programado
N/E	No evaluada	El indicador no ha sido evaluado en el quimestre.

Fuente: Tomado de Chico et al. (2019)

De ahí la importancia de aplicar actividades lúdicas, el niño aprende con el juego y este aprendizaje es importante, se ha notado falencia en el desarrollo de la motricidad fina, se observa una mala prensión del lápiz, mucha fuerza al escribir, no saben amarrarse los pasadores o desacierto en algunos movimientos finos. Los docentes no se limiten a trabajar con hojas pre elaboradas, es indispensable que el niño de inicial tenga su experiencia directa con su entorno y más ahora en la pandemia donde es necesario que surga la creatividad e imaginación.

Se ha visto la necesidad de utilizar elementos, que se encuentran al alcance del niño como alimentos, elementos del medio, de su hogar, o material novedoso como objetos, que se encuentran en su entorno y ser reutilizados, lo cual, estimula el aprendizaje del niño y niña a través del juego, a más de divertirse, aprende y desarrolla un sin fin de aprendizajes significativos que son parte de su vida y personalidad. La necesidad de fortalecer el desarrollo de la motricidad fina motiva esta propuesta, a través de la lúdica y material novedoso que llame la atención del niño, se pretende un correcto desarrollo de la motricidad para potenciar su aprendizaje y un correcto desempeño en preescritura y otras actividades de la vida diaria.

Técnicas Estadísticas

La investigación hoy en día es muy utilizada en varios campos profesionales para obtener una información debidamente analizada con programas estadísticos después de intervenciones realizadas, lo cual, da una visión y guía a tomar decisiones. Con los datos recolectados, se coteja la prueba de normalidad, para Novales 2010 y citado por Tapia et al.(2021) establece que:

El tamaño de la muestra es menor a 50 observaciones y en muestras grandes es equivalente al test de Kolmogórov-Smirnov. La muestra es como máximo de tamaño 50, se contrasta la normalidad con la prueba de Shapiro-Wilk, con el cálculo de la media y la varianza muestral, se rechaza la hipótesis nula de normalidad si el estadístico Shapiro-Wilk -W- es menor que el valor crítico proporcionado por la tabla elaborada por los autores para el tamaño de la muestra y el nivel de significancia dado (P. 87).

Para la presente investigación, se aplicó una prueba de normalidad de Shapiro-Wilk.

Cuya fórmula es:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Prueba No Paramétrica de U DE MANN-WHITNEY

Es una prueba No paramétrica que sirve para verificar la complejidad de dos muestras independientes y medir la diferencia entre los dos grupos.

Bajo la hipótesis nula, las distribuciones de partida de ambas distribuciones es la misma. Bajo la hipótesis alternativa, los valores de una de las muestras tienden a exceder a los de la otra: $P(X > Y) + 0.05$ $P(X = Y) > 0.05$.(Quispe et al., 2019,p.16).

La fórmula para aplicar la U de Mann-Whitney es la siguiente:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

El P valor hacer referencia a cuanto veracidad tienen los resultados obtenidos, es decir, que:

“Una $p < 0,05$ significa que la hipótesis nula es falsa y una $p > 0,05$ que la hipótesis nula es verdadera”.(Arias & Molina, 2017, p. 379).

Prueba No Paramétrica de WILCOXON

Permite comparar dos muestras sí las mismas no siguen una distribución normal y calcular las medianas y analizar los datos, con el P valor.

“Una $p < 0,05$ significa que la hipótesis nula es falsa y una $p > 0,05$ que la hipótesis nula es verdadera”.(Arias & Molina, 2017, p. 379)

$$Z_T = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Población y muestra

Según Hernández (2014), existen dos tipos de muestras probabilísticas y no probabilísticas, donde, la persona que va a realizar la investigación, se encarga de elegir la muestra de estudio, y la muestra probabilística utiliza una recopilación al azar. También, se tiene una muestra no probabilística, pues, se toma en cuenta las características de los grupos, la edad, su género, y el tamaño de la muestra sería mínimo de quince para obtener resultados válidos.

Para la presente investigación las muestras fueron tomadas de Educación Inicial 2 (4-5 años), Inicial 2 “A”, 25 niños (grupo experimental), Inicial 2 “B”, 24 niños (grupo de control).

Los grupos fueron elegidos bajo el siguiente criterio, los dos paralelos, se encuentran dentro de la misma institución en la jornada matutina, el paralelo A (grupo experimental), donde, se realizó la intervención, el paralelo B (grupo de control), fueron sometidos a una evaluación inicial para tomar las decisiones de investigación.

Tabla 1. Población

Descripción	HOMBRES	MUJERES
Inicial 2 “A”	12	13
Inicial 2 “B”	10	14
TOTAL:	22	27
TOTAL ESTUDIANTES: 49		

Fuente: Secretaría de la Unidad Educativa “Santa Rosa”

2.2. Caracterización de la Institución

El 24 de septiembre del 2014, se da la fusión de los planteles educativos: Centro de Educación Inicial “Las Margaritas”, Escuela “Santa Rosa”, Colegio “Reinaldo Miño” de la parroquia Santa Rosa del Cantón Ambato, que se encuentra ubicada en el Distrito Educativo 18D02 Ambato Sur, correspondiente al circuito 18D02C10 de la provincia Tungurahua, a partir del año lectivo 2013-2014 con régimen Sierra, a partir de la presente, se denominara Unidad Educativa “Santa Rosa”, modalidad presencial y sostenimiento fiscal.

La Unidad Educativa Santa Rosa es una escuela de Educación Regular situada en la provincia de Tungurahua, cantón de Ambato en la parroquia de Santa Rosa, en el barrio La Merced Calle Rocafuerte y barrio centro, además, ofrece la modalidad Presencial en jornadas Matutina, Vespertina y Nocturna a nivel educativo de Inicial, Educación Básica y Bachillerato, su Código AMIE:18H00313.

El número de Docentes que labora en la institución son aproximadamente 90 docentes y posee aproximadamente 2182 estudiantes matriculados. Brinda una educación integral basados en el enfoque socio constructivista aplica la pedagogía crítica, que permita la formación de la niñez y la juventud como individuos: éticos, críticos, participativos, democráticos, emprendedores capaces de desenvolverse con éxito en la sociedad (Anexo 3).

Conforme el Proyecto Educativo Institucional de la Unidad Educativa Santa Rosa (2018), se presenta la visión, misión, políticas y valores del establecimiento educativo.

Visión

Ser reconocida como una institución líder en la formación de estudiantes con excelencia académica en cada una de las especialidades, acorde a las exigencias educativas del momento, capaces de construir una sociedad: justa, democrática, equitativa, con liderazgo, creativa y productiva; con interés por la investigación científica y tecnológica guiados por docentes capacitados y empoderados de su gestión, con aptitudes que les permita desenvolverse y competir profesionalmente con criterio inclusivo y ambientalista (Unidad Educativa Santa Rosa, 2018).

Misión

La Unidad Educativa “Santa Rosa” tiene por Misión educar y formar jóvenes bachilleres en las especialidades de Técnicos en: Mecanizado y Construcciones Metálicas, Contabilidad y Bachillerato General Unificado, sustentado en el modelo pedagógico socio constructivista, con la aplicación procesos curriculares críticos

analizados, brinda una educación continua, inclusiva e integral en cada uno de los niveles, lo que, contribuye al medio con entes éticos constructores de una sociedad: equitativa, competente, humanista, responsable, basados en principios de equidad, integridad, pertinencia, interculturalidad, y preservación del ambiente vinculados al desarrollo y a la protección de niños y jóvenes de la comunidad (Unidad Educativa Santa Rosa, 2018).

Principios

La niñez y juventud es el centro de las actividades de enseñanza-aprendizaje, todas las acciones, se orientan a fortalecer la calidad del servicio educativo que brinda a través de la comunicación y el diálogo.

- a) Alcanzar los Objetivos Institucionales, en estrecha relación Familia – Unidad Educativa, de manera, que se fortalezca el trabajo de toda la comunidad educativa.
- b) Desarrollo integral del estudiante, donde, son los protagonistas de su propia formación, a quienes se respeta y atiende sus individualidades con su seguridad socioemocional y personal.
- c) Aplicar una metodología participativa, cooperativa, donde, se respeta los estilos de aprendizaje, en consideración de la realidad del estudiante y el contexto.
- d) Propiciar un ambiente de interculturalidad, para aprender a convivir y compartir de manera más creativa, enriquecedora entre personas y grupos diferentes.
- e) Aplicar estrategias de acuerdo a las necesidades educativas especiales, que cada discente tiene características, intereses y capacidades de aprendizaje distintos.
- f) Fortalecer la cultura de paz y no violencia para la prevención tratamiento y resolución pacífica de conflictos, en todos espacios de la vida personal, escolar, familiar y social.
- g) Ejecutar la labor docente con metodología renovada, aplicable al proceso de enseñanza aprendizaje, de acuerdo con los estándares Educativos de

calidad (Unidad Educativa Santa Rosa, 2018).

Políticas

- a) Brinda una educación integral basados en el enfoque socio constructivista con la aplicación de la pedagogía crítica, que permita la formación de la niñez y la juventud como individuos: éticos, críticos, participativos, democráticos, emprendedores capaces de desenvolverse con éxito en la sociedad.
- b) Propicia un clima institucional de armonía donde las relaciones entre directivos, docentes, personal de apoyo, estudiantes y padres de familia sean de cooperación y respeto mutuo, encaminado hacia la superación y al compromiso con la tarea educativa.
- c) Genera actividades encaminadas al cuidado y protección del medio ambiente, el buen uso de los recursos naturales, con la proyección hacia el desarrollo sostenible.
- d) Viabiliza el emprendimiento mediante el desarrollo de proyectos productivos e innovadores, acorde al contexto social para mejorar la calidad de vida (Unidad Educativa Santa Rosa, 2018).

Valores

Fomenta hábitos de puntualidad, orden y autodisciplina, con principios morales, cívicos y éticos para coadyuvar al desarrollo adecuado de la personalidad de los estudiantes.

- a) Respeto: Demostración de un alto nivel de consideración y estima entre todos los miembros de la comunidad educativa.
- b) Solidaridad: Apoyo desinteresado en beneficio de los miembros de la comunidad educativa.
- c) Honestidad: Integridad y transparencia en el ejercicio profesional, estudiantil y personal, basados en la confianza, la sinceridad y el respeto mutuo.

- d) Responsabilidad: Fortalecer la ejecución oportuna y pertinente de todas las actividades educativas planificadas con diligencia, seriedad y prudencia, que permitan alcanzar la excelencia.
- e) Orden: Organizar las actividades personales y académicas, que permitan desarrollar una cultura metódica.
- f) Disciplina: Cumplir las reglas, principios y códigos conductuales establecidos para propiciar un buen clima institucional.
- g) Puntualidad: Fomentar el hábito de realizar las cosas a su debido tiempo y asistir a la institución educativa a la hora convenida, para optimizar tiempo y recursos (Unidad Educativa Santa Rosa, 2018).

2.3. Propuesta de la investigación

Mediante la observación realizada a los estudiantes de educación inicial en el regreso progresivo a las aulas de clase luego de la virtualidad debido a la pandemia, se evidencia que los niños no tienen afianzada su motricidad fina, de tal forma que a futuro tienen problemas en la pre escritura y escritura, además, de dificultades en actividades de la vida cotidiana. Estas dificultades, se dan por múltiples causas entre ellas la falta de una buena aplicación de actividades lúdicas que ayuden a fortalecer sus movimientos finos, su precisión, agudeza y coordinación. Como docentes buscarían las mejores estrategias y recursos para llegar con el aprendizaje integral a los estudiantes.

Actualmente, no se siguen los procesos adecuados para fortalecer los huesos, articulaciones y nervios de la mano del niño para llegar a una correcta aprehensión del lápiz y una correcta pinza digital, también, se observó la falta de desarrollo de sus movimientos gestuales y coordinación.

Debido a la virtualidad educativa, se ha visto la necesidad de utilizar recursos adecuados y novedosos para el correcto desempeño motriz fino mediante actividades lúdicas que a más de causar en el niño interés, placer, asombro, se colabora en su buen desarrollo motriz, no solo para el presente, sino, para sus futuros aprendizajes en años superiores.

En la propuesta metodológica, se realizó la intervención durante tres semanas, cada semana con su respectiva planificación. Esta planificación, se basó en el formato y parámetros dados por Ministerio de Educación, donde, se desarrollan las destrezas del Currículo de Educación Inicial 2014. En cada planificación micro curricular, se trabajó con actividades lúdicas con material novedoso que llame la atención del niño que lo invite a jugar y al mismo tiempo a desarrollar y fortalecer su motricidad fina.

Este formato de planificación consta de los siguientes datos informativos:

- **Experiencia de Aprendizaje** que no es más que actividades que nacen del interés del niño, lo cual, causa emoción y por ende propicia el desarrollo de las destrezas propuestas en cada ámbito de aprendizaje (MINEDUC, 2014).
- **Descripción general de la Experiencia**, que se refiere a una pequeña explicación de la experiencia y que beneficios obtiene el niño en su desarrollo.
- **Elemento Integrador** es el medio para determinar la experiencia de aprendizaje y el niño avanza en su desarrollo de destreza. Este elemento es una canción, un video, una visita de observación, un cuento, un evento tradicional, algún suceso de la comunidad.
- **Ámbitos de Aprendizaje** proceden de los ejes de desarrollo y proyecta los objetivos de aprendizaje.
- **Destrezas**, se refiere a: ¿qué sabe y de qué es capaz el niño?, en base a sus características individuales, su potencial, así como su proceso evolutivo.
- **Actividades** son todas las estrategias y medios que el docente va a realizar para lograr el desarrollo de las destrezas y lograr los objetivos propuestos, provocar en el niño placer y un objetivo claro.
- **Recursos** es todo el material concreto, material tecnológico o humano que el docente va a utilizar para el desarrollo de la destreza.
- **Indicadores de logro** son criterios que permiten observar el avance de la destreza, estos indicadores, se enuncian a partir de las destrezas seleccionadas (MINEDUC, 2014).

Durante estas semanas de intervención, se solicitó al padre de familia enviar choclos con sus hojas, arvejas en vainitas, habas, naranjas, mandarinas, flores, telas, material elaborado, son recursos que comúnmente no se utilizan en clases, por lo general, se trabajó con diferentes tipos de papel, la pandemia motivó a utilizar otros recursos al alcance del niño, pues, no todos tenían el material y recursos necesarios en casa y que mejor si ahora, se los traslada al aula de clase.

Descripción de algunas de las técnicas utilizadas:

- **Rasgado** rasgar libremente o con una consigna específica, sea papel u otro material.
- **Trozado** utiliza su dedo índice y pulgar para cortar pequeños trozos de papel u otros materiales.
- **Ensartado**: ensartar cuentas, fideos, sorbetes entre otros, en un hilo, cuerda, limpia pipas y otros, con la debida precisión y coordinación ojo – mano.
- **Punzado** es una técnica que propicia la coordinación ojo- mano así, también, la precisión para perforar o punzar libremente una hoja, una silueta o una figura.
- **Pintura** usa diferentes materiales colores sólidos, acuarela, tempera o material del medio como las flores, entre otros.
- **Recortado** el dominio y la destreza para utilizar la tijera adecuadamente y realizar cortes precisos.

Cuadro 5: Cronograma de actividades realizadas

SEMANA DEL 25 AL 29 DE ABRIL DEL 2022 (ANEXO 4)

FECHA	ACTIVIDADES
Lunes 25	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar la canción de las emociones y cantar con todas las expresiones faciales, que se nombra en la canción. - Se solicita un choclo maduro y hojas de choclo para trabajar la técnica de rasgar las hojas de choclo, luego proceder a desgranar el choclo y cada granito lo ubica en un frasco de botella, en estas actividades el niño utiliza su pinza digital (dedo índice y pulgar).
Martes 26	<ul style="list-style-type: none"> - Se solicitó una porción de habas dentro de su vaina, el niño saca las habas de la vaina y luego proceder a pelar las habas, este ejercicio ayuda a fortalecer los músculos, huesos, articulaciones de su mano y por ende en el desarrollo de su motricidad fina.

Miércoles 27	- Trabajar con mandarinas, el niño pela las mandarinas y luego hace trozos pequeños de las cascaras, a más de saborear una deliciosa mandarina, se desarrolla sus sentidos, su motricidad fina.
Jueves 28	- El padre de familia colaboro con granos secos como lenteja, canguil, fréjol, garbanzos, estos granos fueron mezclados, luego el niño clasifica cada grano en botellas pequeñas o tazas pequeñas. La clasificación lo hace con la utilización de la pinza digital.
Viernes 29	- Jugar con masa casera - Escuchar la canción palmas con un dedo y realizar los ejercicios con los dedos.

SEMANA DEL 02 AL 6 DE MAYO DEL 2022 (ANEXO 5)

FECHA	ACTIVIDADES
Lunes 02	Feriado por el 1 de mayo Día del trabajo
Martes 03	<ul style="list-style-type: none"> - En esta semana, se trabajó con pintura, donde, el niño pintó su dibujo con flores de colores., tenía que sacar las hojas de las flores con sus manos y dedos. - Escuchar la canción la araña chiquita; y, se realiza la mímica de la arañita con las manitos.
Miércoles 04	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar la canción un pequeño dedo, y realizar todos los ejercicios con los deditos. - Solicitar vainitas de arveja. Sacar las arvejas y las colocarlas en una taza.
Jueves 05	<p>Organizar cuatro grupos de trabajos y en cada grupo trabajar con los diferentes recursos elaborados, para diferentes técnicas:</p> <p>Grupo 4: ensartar cuentas en las patas de las arañas, ir de pesca para desarrollar la coordinación viso- manual, colocar pinzas en los guantes de colores, ensartar sorbetes, sigue los caminitos.</p> <p>Grupo 3: pasa el pasador y amarrar los cordones, enroscar tapas, atornillar y desatornillar, encajar pompones con una pinza de ropa, pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia.</p> <p>Grupo 2: encajar las figuras, darle de comer al come galletas, abotonar, desabotonar, coser las cintas de colores, introduce los cotonetes, introduce los punzones en cada orificio.</p> <p>Grupo 1: trasvasar de un lugar a otro, recorta los cabellos de las cabecitas, hacer burbujas de jabón, pinza y agarre, ensartado de macarrones</p>
Viernes 06	<p>Organizar cuatro grupos de trabajos y en cada grupo trabajar con los diferentes recursos elaborados, para diferentes técnicas:</p> <p>Grupo 1 ensartar cuentas en las patas de las arañas, ir de pesca para desarrollar la coordinación viso- manual, colocar pinzas en los guantes de colores, ensartar sorbetes, sigue los caminitos.</p> <p>Grupo 2: pasar el pasador y amarrar los cordones, enroscar tapas, atornillar y desatornillar, encajar pompones con una pinza de ropa, pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia.</p> <p>Grupo 3: encaja las figuras, darle de comer al come galletas, abotonar, desabotonar, coser las cintas de colores, introduce los cotonetes, introduce los punzones en cada orificio.</p> <p>Grupo 4: trasvasar de un lugar a otro, recorta los cabellos de las cabecitas, hacer burbujas de jabón, pinza y agarre, ensartado de macarrones</p>

SEMANA DEL 09 AL 13 DE MAYO DEL 2022 (ANEXO 6)

FECHA	ACTIVIDADES
Lunes 09	<ul style="list-style-type: none"> - Escribir en sal o harina. - Colocar las tapas en los números y vocales correspondientes.
Martes 10	<ul style="list-style-type: none"> - Colgar la ropa colocar las pinzas - Colocar granos en cada tillo de acuerdo al número que corresponde.
Miércoles 11	<ul style="list-style-type: none"> - Soplar pintura con sorbete en tu hoja. - Recordar las canciones aprendidas en las semanas anteriores.
Jueves 12	<ul style="list-style-type: none"> - Lanzar bolita en vasos - Cantar mis manitas son traviesas y realizar las mímicas.

Viernes 13	<p>Organizar cuatro grupos de trabajos y en cada grupo, se trabaja con los diferentes recursos elaborados, para diferentes técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none">- Grupo 1: ensartar cuentas en las patas de las arañas, ir de pesca para desarrollar la coordinación viso- manual, colocar pinzas en los guantes de colores, ensartar sorbetes, sigue los caminitos.- Grupo 2: pasar el pasador y amarrar los cordones, enroscar tapas, atornillar y desatornillar, encajar pompones con una pinza de ropa, pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia.- Grupo 3: encaja las figuras, darle de comer al come galletas, abotonar, desabotonar, coser las cintas de colores, introduce los cotonetes, introduce los punzones en cada orificio.- Grupo 4 trasvasar de un lugar a otro, recorta los cabellos de las cabecitas, hacer burbujas de jabón, pinza y agarre, ensartado de macarrones
---------------	--

Fuente: elaboración propia



UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA”



CODIGO AMIE: 18H00313

DISTRITO: 18D02 CIRCUITO: 18D02C10

2021-2022

PLANIFICACIÓN SEMANAL				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		Que ricos son los alimentos de mi huerto		
NIVEL EDUCATIVO		EDUCACIÓN INICIAL 2 – SUBNIVEL 2 - GRUPO DE 4- AÑOS		
PARALELO: “A”		JORNADA: MATUTINA		DOCENTE: Verónica López
TIEMPO ESTIMADO		FECHA DE INICIO: 25 de abril del 2022 FECHA DE FINALIZACIÓN: 29 de abril 2022		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA		Incluir a los niños en actividades para enseñar a cuidar respetar y valorar las plantas del entorno y los beneficios que nos brindan cada una de ellas en el crecimiento, con la identificación de los alimentos saludables y no saludables dentro de la alimentación. Sembrar una planta y animarlos a sentirse útiles en las tareas del hogar, se favorece el vínculo entre los niños/as, la familia y el docente.		
ELEMENTO INTEGRADOR		Canción A comer. https://youtu.be/g_aWb2C4n6o		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad 	<ul style="list-style-type: none"> Cantar la canción del chuchuwua con la respectiva mímica con todo su cuerpo. Jugar con masa casera Rasgar las hojas de choclo, luego proceder a desgranar el choclo y cada granito ubicar en un frasco de botella, en estas actividades el niño utiliza su pinza digital (dedo índice y pulgar). Sacar las habas de la vaina y luego proceder a pelar, este ejercicio ayuda a fortalecer los músculos, huesos, 	<ul style="list-style-type: none"> Hoja de choclo Recursos digitales Espacios concretos Material del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realiza actividades de coordinación viso

	<p>creciente en el tamaño y tipo de materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. 	<p>articulaciones de su mano y por ende en el desarrollo de su motricidad fina.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pelar las mandarinas luego hacer trozos pequeños de las cascaras, a más de saborear una deliciosa mandarina, se trabaja los sentidos, y su motricidad fina. Clasificar cada grano en botellas pequeñas o tazas pequeñas, la clasificación la hace con su pinza digital. 		<p>motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> Participar en dramatizaciones, con roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. Cantar canciones con el ritmo y coordinación con las expresiones de su cuerpo. Realizar actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> Dramatizar el cuento de la muñeca Yaci. Cantar la canción de los alimentos y dramatizar. Cantar la canción del chuchuwua y realizar la respectiva mímica con todo su cuerpo. https://youtu.be/bwl5ohtqmfQ canción de las emociones https://youtu.be/Q4_smLVwl9M canción palmas con un dedo https://youtu.be/irSkt7E3IX0 Rasgar, trozar, ensartado Armar una muñeca 		<ul style="list-style-type: none"> Participa en dramatizaciones, con roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. Canta canciones con el ritmo y en coordinación con las expresiones de su cuerpo. Realiza actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:	Observación Directa			
BIBLIOGRAFÍA:	(MINEDUC, 2014) "Currículo de Educación Inicial "2014 Canción A comer https://youtu.be/g_aWb2C4n6o Canción del Chuchuwua https://youtu.be/bwl5ohtqmfQ Canción de las emociones https://youtu.be/bwl5ohtqmfQ Canción palmas con un dedo https://youtu.be/irSkt7E3IX0			

Fuente: elaboración propia



UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA”

CODIGO AMIE: 18H00313

DISTRITO: 18D02

CIRCUITO: 18D02C10

2021-2022



PLANIFICACIÓN SEMANAL				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		LA VACA LOLA		
NIVEL EDUCATIVO		EDUCACIÓN INICIAL 2 – SUBNIVEL 2 - GRUPO DE 4- AÑOS		
PARALELO: “A”		JORNADA: MATUTINA		DOCENTE: Verónica López
TIEMPO ESTIMADO		FECHA DE INICIO: 02 de mayo del 2022 FECHA DE FINALIZACIÓN: 06 de mayo 2022		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA		La narración de cuentos, fábulas, historias, noticias permiten que los niños y niñas desarrollen su creatividad e imaginación.		
ELEMENTO INTEGRADOR		Cuento La vaca Lola https://youtu.be/bh_El1pWbPA		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> Jugar a completar las patas de la araña con cuentas de colores. Ensartar sorbetes Colgar la ropa con pinzas y tener el cuidado respectivo de utilizar su dedo índice y pulgar. Pinta su dibujo con flores de colores., sacar las hojas de las flores con sus manos y dedos. Sacar de su vaina las arvejas y las colocarlos en una taza utilizar su dedo índice y pulgar. <p>ORGANIZAR GRUPOS DE TRABAJO</p> <ul style="list-style-type: none"> Ensartar cuentas en las patas de las arañas Ir a pescar tilos 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos digitales Espacios concretos Material del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.

		<ul style="list-style-type: none"> • Colocar pinzas en los guantes de colores. • Ensartar sorbetes, sigue los caminitos. • Pasar el pasador y amarrar los cordones. • Enroscar tapas • Atornillar y desatornillar. • Encajar pompones con una pinza de ropa • Pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia. • Encaja las figuras. • Darle de comer al come galletas • Abotonar, desabotonar. • Coser las cintas de colores. • Introduce los cotonetes. • Punza en cada orificio. • Trasvasar de un lugar a otro. • Recorta los cabellos de las cabecitas. • Ensartado de macarrones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento La vaca Lola https://youtu.be/bh_E11pWbPA • Hacer burbujas de jabón • Infla globos. • Jugar con las manos y la boca. • Canción de la lengua saltarina. https://youtu.be/FLkt0mF0N38 		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en dramatizaciones, con roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. • Cantar canciones con el ritmo y coordinación con las expresiones de su cuerpo. • Realizar actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuento La vaca Lola https://youtu.be/bh_E11pWbPA • Escuchar la canción la araña chiquita y realizar la mímica de la arañita con las manitos. https://youtu.be/HAcM4cZm_DI • Escuchar la canción un pequeño dedo, y realizar todos los ejercicios con los deditos. https://youtu.be/7-Kay0zTPrl • Ensartado, punzado • Utilizar flores de colores y pintar libremente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en dramatizaciones, con roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas. • Canta canciones con el ritmo y coordinación con las expresiones de su cuerpo. • Realiza actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:	Observación Directa		
BIBLIOGRAFÍA:	(MINEDUC, 2014) "Currículo de Educación Inicial "2014		

Fuente: elaboración propia

UNIDAD EDUCATIVA “SANTA ROSA”

CODIGO AMIE: 18H00313

DISTRITO: 18D02

CIRCUITO: 18D02C10

2021-2022

PLANIFICACIÓN SEMANAL				
EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE		ME DIVIERTO Y APRENDO		
NIVEL EDUCATIVO		EDUCACIÓN INICIAL 2 – SUBNIVEL 2 - GRUPO DE 4- AÑOS		
PARALELO: “A”		JORNADA: MATUTINA		DOCENTE: Verónica López
TIEMPO ESTIMADO		FECHA DE INICIO: 09 de mayo del 2022 FECHA DE FINALIZACIÓN: 13 de mayo 2022		
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA		Desarrollar en los niños la capacidad de realizar movimientos controlados con el uso de freno inhibitorio, para que descubra con las distintas partes del cuerpo texturas y temperaturas.		
ELEMENTO INTEGRADOR		Canción: congelado https://youtu.be/E1Ww2E3yxR4		
ÁMBITOS	DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO
EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realizar actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y 	<ul style="list-style-type: none"> Jugar a completar las patas de la araña con cuentas de colores. Ensartar sorbetes Colgar la ropa con pinzas y con el cuidado respectivo de utilizar su dedo índice y pulgar. Ensartar cuentas en las patas de las arañas Pescar tillos Colocar pinzas en los guantes de colores, Ensartar sorbetes, sigue los caminitos. Pasa el pasador y amarrar los cordones. Atornillar y desatornillar. Encajar pompones con una pinza de ropa Pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos digitales Espacios concretos Material del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie). Realiza actividades de coordinación viso motriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales. Utiliza la pinza digital para coger

	diversos tipos de materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Encaja las figuras. • Abotonar, desabotonar. • Coser las cintas de colores. • Introduce los cotonetes. • Punza en cada orificio. • Trasvasar de un lugar a otro. • Recorta los cabellos de las cabecitas. • Ensartado de macarrones. • Escribir en sal • Colocar las tapas en los números y vocales correspondientes. • Colgar la ropa colocar las pinzas • Colocar granos en cada tillo de acuerdo al número que corresponde. • Lanzar bolita en vasos • Trabajar con tiza en el patio garabatear libremente y de acuerdo al ritmo. • Dibujar con tiza en el patio. • Soplar pintura con sorbete en tu hoja. 		lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.
COMPRESIÓN Y EXPRESIÓN DEL LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer burbujas de jabón • Infla globos. • Jugar con las manos y la boca. • Canción indios y galopes. https://youtu.be/L7foUcz5b80 • Garabatear libremente y de acuerdo al ritmo. • Dibujar con tiza en el patio. • Escribir en sal 		<ul style="list-style-type: none"> • Realiza movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento.
EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en dramatizaciones, con roles de diferentes personas del entorno y 	<ul style="list-style-type: none"> • Cantar mis manitas son traviesas y realizar las mímicas. https://youtu.be/ueMAX-uCujg 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa en dramatizaciones, con roles de diferentes personas

	<p>de personajes de cuentos e historietas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar canciones con el ritmo y coordinar con las expresiones de su cuerpo. • Realizar actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción congelada. https://youtu.be/E1Ww2E3yxR4 • Ensartado, punzado, Cosido 		<p>del entorno y de personajes de cuentos e historietas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canta canciones con el ritmo y coordinar con las expresiones de su cuerpo. • Realiza actividades creativas con las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales.
TÉCNICA E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:		Observación Directa		
BIBLIOGRAFÍA:		(MINEDUC, 2014) "Currículo de Educación Inicial "2014		

Fuente: elaboración propia

CAPÍTULO III. ANALISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Análisis de datos descriptivos

Se realiza los respectivos análisis en base a los datos demográficos tanto del grupo de control como el grupo experimental.

Análisis Estadístico de los Datos Demográficos

Luego de realizar la intervención con las estrategias las actividades lúdicas con recursos y material novedoso, se aplicó el pretest y postest, tanto, en el grupo de control con 24 estudiantes y el grupo experimental con 25 estudiantes de Educación Inicial 2, se tiene como fin comprobar la eficiencia de la propuesta de esta investigación. Se realizaron los respectivos análisis estadísticos con su respectiva interpretación de las diferentes dimensiones, en los dos grupos.

Se evidencia en la tabla 2 que, en el grupo de control y el grupo experimental, que pertenecen a Inicial 2, se tiene 21 varones que representa al 42,9% y 28 mujeres que representan al 57,1%.

Tabla 2. Descriptivos para el género

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Masculino	21	42,9	42,9
Femenino	28	57,1	100,0
Total	49	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la tabla 3, se observó que el grupo experimental pertenece al paralelo A y cuenta con 25 niños, que representa el 51,0%, mientras que el grupo de control pertenece al paralelo B y cuenta con 24 estudiantes que representa el 49,0%.

Tabla 3. Descriptivos para paralelos o grupos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Experimental	25	25	51,0
	Control	24	24	100,0
	Total	49	49	

Fuente: Elaboración propia

Al observar la tabla 4 referente a la etnia, se observa que 31 niños son mestizos, que representa el 63,3%, y 18 niños indígenas que representa el 36,7%.

Cabe indicar, que para esta investigación es necesario conocer los datos sociodemográficos de los niños que, se encuentran en las tablas 2,3,4; puesto que, tienen alta relevancia al momento del desarrollo motriz, por la condición en que ellos crecen.

Tabla 4. Descriptivos para la Etnia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Válido	Mestizo	31	63,3	63,3
	Indigena	18	36,7	100,0
	Total	49	100,0	

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a la tabla cruzada 5, se evidencia que los niños que viven con papá y mamá son 17 niños del grupo experimental, indica el 54,8% y 14 niños del Grupo de Control. Con mamá viven 8 niños del grupo experimental que representa y 9 niños del grupo de control. En otros 0 en el grupo experimental y 1 en el grupo de control. En resumen, se tiene 25 niños en el grupo experimental y 24 en el grupo de control con un total de 49 niños.

Tabla 5. Descriptivos para con quién viven el niño y paralelos

		Paralelos o grupos		Total	
		Experimental	Control		
¿CON QUIÉN VIVE EL NIÑO/A?	papá y mamá	Recuento	17	14	31
		% dentro de ¿CON QUIÉN VIVE EL NIÑO/A?	54,8%	45,2%	100,0%
		% dentro de Paralelos o grupos	68,0%	58,3%	63,3%
	mamá	% del total	34,7%	28,6%	63,3%
		Recuento	8	9	17
		% dentro de ¿CON QUIÉN VIVE EL NIÑO/A?	47,1%	52,9%	100,0%
	otros	% dentro de Paralelos o grupos	32,0%	37,5%	34,7%
		% del total	16,3%	18,4%	34,7%
		Recuento	0	1	1
		% dentro de ¿CON QUIÉN VIVE EL NIÑO/A?	0,0%	100,0%	100,0%
		% dentro de Paralelos o grupos	0,0%	4,2%	2,0%
		% del total	0,0%	2,0%	2,0%
Total	Recuento	25	24	49	
	% dentro de ¿CON QUIÉN VIVE EL NIÑO/A?	51,0%	49,0%	100,0%	
	% dentro de Paralelos o grupos	100,0%	100,0%	100,0%	
Total		% del total	51,0%	49,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 6, se observa que los grupos están conformados de acuerdo al género 11 niños en el grupo experimental y 10 niños en el grupo de control, mientras que, en el grupo experimental, se tienen 25 niñas y 24 niñas en el grupo de control.

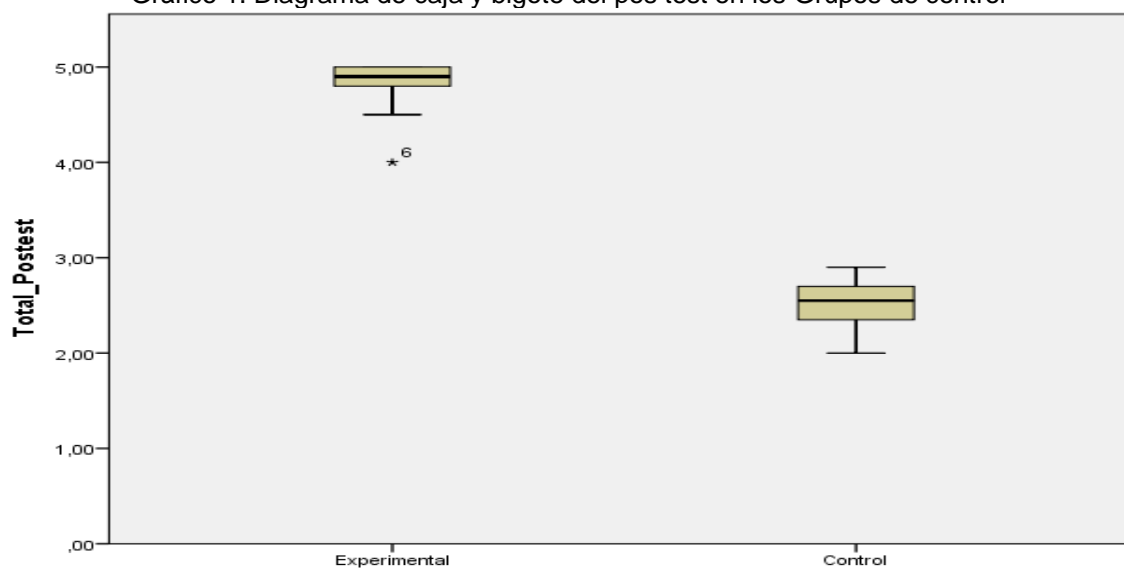
Tabla 6. Descriptivos para con quién viven el niño y paralelos

		Paralelos o grupos			
		Experimental	Control	Total	
GÉNERO	Masculino	Recuento	11	10	21
		% dentro de GÉNERO	52,4%	47,6%	100,0%
		% dentro de Paralelos o grupos	44,0%	41,7%	42,9%
		% del total	22,4%	20,4%	42,9%
	Femenino	Recuento	14	14	28
		% dentro de GÉNERO	50,0%	50,0%	100,0%
% dentro de Paralelos o grupos		56,0%	58,3%	57,1%	
	% del total	28,6%	28,6%	57,1%	
Total	Recuento	25	24	49	
	% dentro de GÉNERO	51,0%	49,0%	100,0%	
	% dentro de Paralelos o grupos	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	51,0%	49,0%	100,0%	

Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 1, se detallan los datos en una caja de bigote, donde, se observa que el grupo de control tiene una mediana baja y el grupo experimental una mediana alta con el inicio de un buen desarrollo de la motricidad fina en la evaluación posttest.

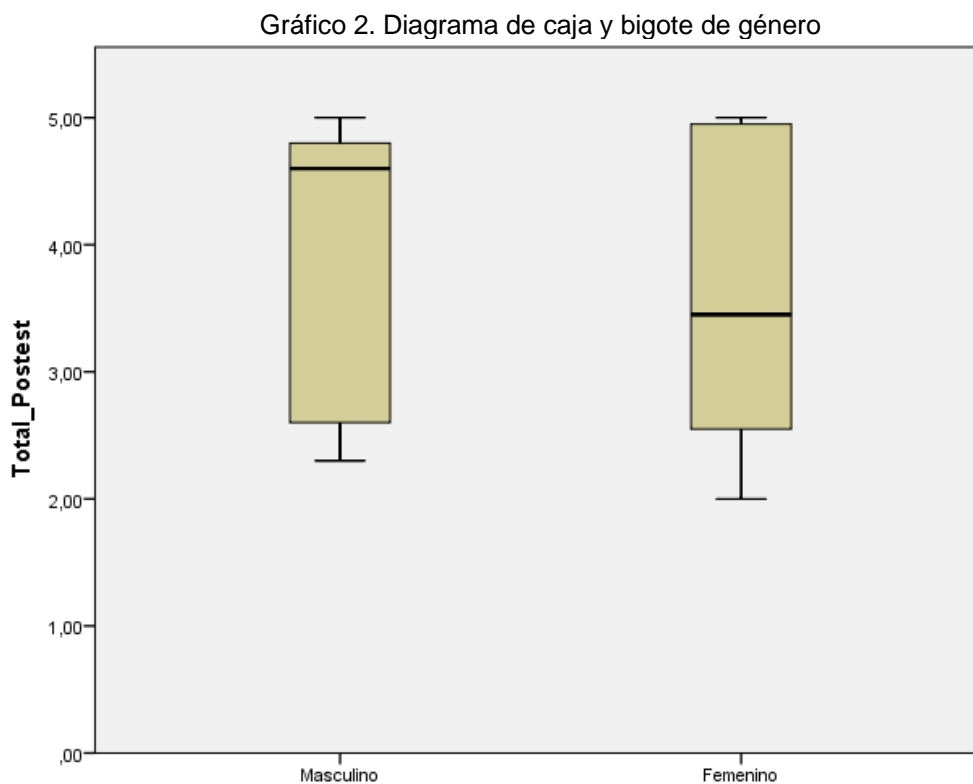
Gráfico 1. Diagrama de caja y bigote del pos test en los Grupos de control



Fuente: Elaboración propia

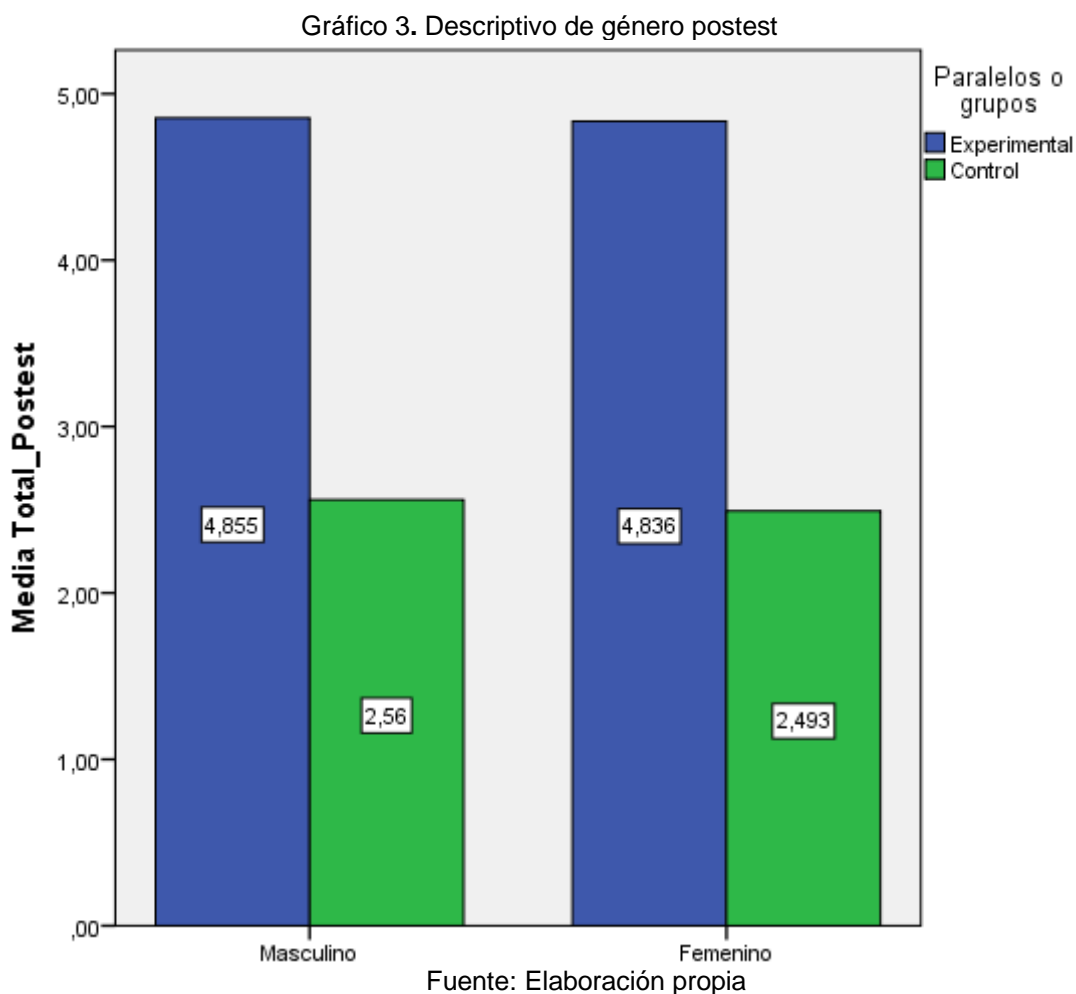
En el gráfico 2, donde, se detallan los datos en el diagrama de caja y bigote, se observan los datos de acuerdo al posttest y género, donde, se evidencia que el

promedio más alto en el postest lo obtienen los hombres en relación a las mujeres de acuerdo a la mediana observada.



Fuente: Elaboración propia

En el gráfico 3, se evidencia que los hombres en el grupo de control en el pre test lograron una escala cualitativa de 2,56, luego de la intervención de tres semanas lograron llegar a una media de 4, 86 un puntaje significativo del pre test al postest. Las mujeres tuvieron un promedio inicial de 2,49 y luego una media de 4,83 es un valor muy importante después de la intervención.



3.2. Resultados descriptivos del grupo de control y experimental

En cuanto, a la tabla 7, se analiza y describe la siguiente información en el grupo experimental tengo 25 datos y el grupo de control 24 datos, la media del grupo experimental es de 2,27 y del grupo de control 2,55, en el posttest, se verifica una gran mejora experimental 4,95 y en el de control 2,8 al comparar los totales, se observa un desempeño significativo en la motricidad fina.

En el pretest y posttest con sus respectivas dimensiones, en el grupo de control Dimensión I- pretest (pre_Di_m1) luego del posttest tengo una media de 2,5 que equivale a Iniciado, y en grupo experimental la Dimensión I-posttest (post-Di-m1), se tiene 4,8, la intervención fue muy positiva y corresponde a Adquirido.

En la Dimensión II pretest (pre_Di_m2) un promedio de 2, 8 equivale al inicio después de la intervención, se obtiene un promedio de 4,9 lo que significa adquirido.

La dimensión III pre test (pre_Di_m3) de 2,2 pasa a 4,7 que significa adquirido en promedio total de las tres dimensiones (total pretest), se obtiene el promedio de 2,5 y al realizar la intervención (total posttest), se obtiene el avance en el desarrollo de motricidad mediante actividades lúdicas de 4, 84 en el posttest, es decir, que la intervención fue adecuada e indica que los estudiantes desarrollaron la Dimensión I referente a la coordinación viso manual, donde, sus movimientos implican mayor precisión, Dimensión II. Motricidad facial donde muestra dominio de los músculos de la cara para adoptar expresiones faciales auténticas. Dimensión III. Motricidad gestual, dominio de la motricidad fina, dominio parcial de cada elemento que compone la mano.

Además, la Dimensión II es el promedio más alto luego de la intervención que corresponde a, Dimensión II. Motricidad facial donde muestra dominio de los músculos de la cara para adoptar expresiones faciales auténticas.

En el análisis del pre test y pos test con sus respectivas dimensiones, en el Grupo de experimental, se observa que la Dimensión I- pretest (pre_Di_m1) luego del pos test tengo una media de 2,2 que equivale a iniciado, y en la Dimensión I-posttest (post-Di-m1), se tiene 4,8, la intervención fue muy positiva y corresponde a adquirido.

En la Dimensión II pretest (pre_Di_m2) un promedio de 2,5 equivale a iniciado después de la intervención, se obtuvo un promedio de 4,9 lo que significa adquirido.

La dimensión III pretest (pre_Di_m3) de 2,0 pasa a 4,7 que significa adquirido en promedio total de las tres dimensiones (total pretest), se obtiene un promedio de 2,2 y al realizar la intervención (total posttest), se obtiene un avance en el desarrollo de motricidad mediante actividades lúdicas de 4, 8 en el posttest, es decir, que la

intervención fue un éxito. Además, se observa que la Dimensión II es el promedio más alto con 4,9, luego de la intervención.

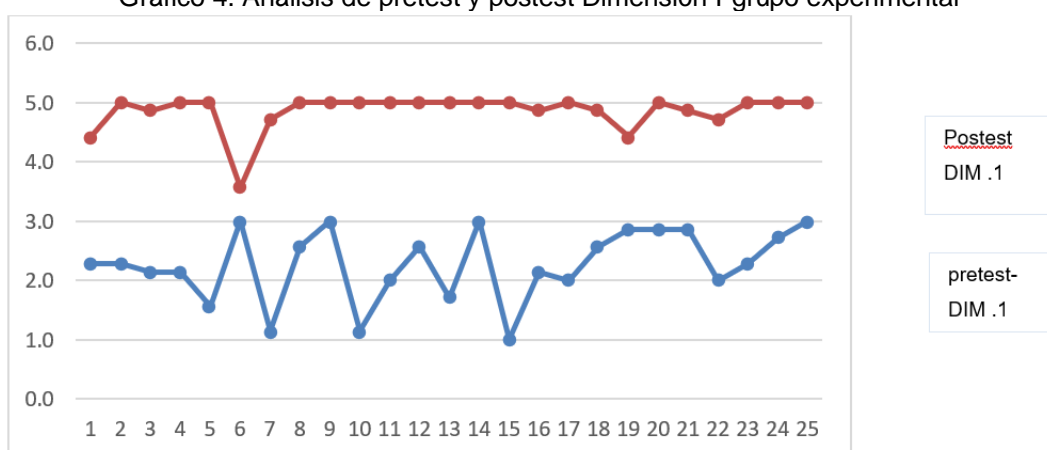
Tabla 7. Descriptivo de pre test y posttest – grupo de control y experimental

Paralelos o grupos		Pre_D	Pre_D	Pre_D	Total_Pr	Post_D	Post_D	Post_D	Total_Po	
		im1	im2	im3	etest	im1	im2	im3	stest	
Experimental	N	Válid	25	25	25	25	25	25	25	
		o Perdi	0	0	0	0	0	0	0	
		dos								
		Media	2,276	2,536	2,076	2,2840	4,8560	4,9520	4,7440	4,8440
		Moda	3,00	2,70	2,00	2,30	5,00	5,00	5,00	5,00
		Varianza	,386	,099	,229	,181	,099	,005	,115	,051
		Mínimo	1,00	1,70	1,00	1,20	3,60	4,70	3,80	4,00
Control	N	Válid	24	24	24	24	24	24	24	
		o Perdi	0	0	0	0	0	0	0	
		dos								
		Media	2,550	2,804	2,266	2,5208	2,5500	2,8042	2,2667	2,5208
		Moda	2,90	3,00	2,20	2,40 ^a	2,90	3,00	2,20	2,40 ^a
		Varianza	,168	,040	,060	,055	,168	,040	,060	,055
		Mínimo	1,70	2,30	1,80	2,00	1,70	2,30	1,80	2,00
	Máximo	3,00	3,00	2,80	2,90	3,00	3,00	2,80	2,90	

Fuente: Elaboración propia

En la siguiente gráfica 4, se analiza la Dimensión I- pretest y posttest del grupo experimental y llegar a la conclusión que existe un gran avance, pues, se observa que, en el pre test, se tiene un mínimo de 2,3 y un máximo de 3 que significa en proceso, mientras que en pos test, se obtiene un valor de 3,6 y un máximo de 5 que significa totalmente adquirido.

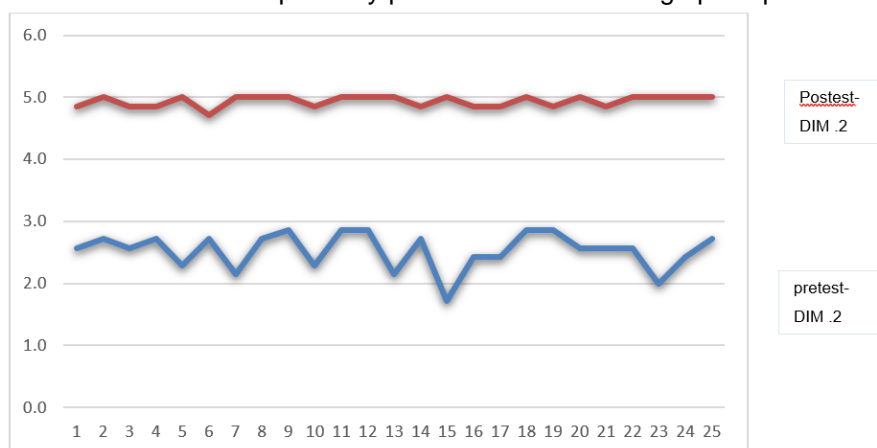
Gráfico 4. Análisis de pretest y postest Dimensión I-grupo experimental



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente gráfica 5, se analiza la Dimensión II - pretest y postest del grupo experimental y llegar a la conclusión que existe un gran avance, pues, se observa que en el pre test tienen un mínimo de 1,7 y un máximo de 2,9 que es iniciado, mientras que en postest, se obtiene un valor de 4.7 y un máximo de 5 que es totalmente adquirido

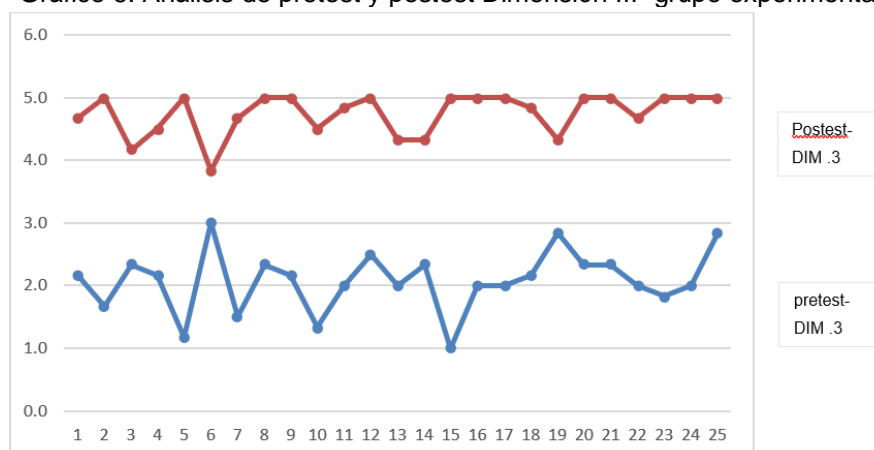
Gráfico 5. Análisis de pretest y postest Dimensión II – grupo experimental



Fuente: Elaboración propia

En la siguiente gráfica 6, se analiza la Dimensión III - pretest y postest del grupo experimental y llegar a la conclusión que existe un gran avance, pues, se tiene en el pre test un mínimo de 1,0 y un máximo de 3,0 que es iniciado, mientras que en postest, se obtiene un valor de 3,8 y un máximo de 5 que es totalmente adquirido.

Gráfico 6. Análisis de pretest y postest Dimensión III- grupo experimental



Fuente: Elaboración propia

3.3. Verificación de Hipótesis

Comprobación de hipótesis en grupo de control y grupo experimental en el postest

La comprobación de Hipótesis en la presente intervención, se aplica para grupos independientes.

Con el fin de aplicar pruebas paramétricas o no paramétricas, se corrió la prueba de normalidad, Shapiro-Wilk, donde el Grupo experimental 25 datos tiene un estadístico de 0.70 y un P valor igual a 0, según la regla de decisión si el P valor es mayor que 0.05 sigue una distribución normal, caso contrario no sigue una distribución normal, como, se observa en la tabla este es un valor de inferior, no es una distribución normal y en el grupo de control, se tiene 24 datos con un estadístico de 0.95 y un P valor de 0.38, lo cual, me indica si sigue una distribución normal. Por lo tanto, al correr una prueba de Hipótesis No paramétrica, es decir, corre la Prueba de U que corresponde a grupos independientes.

Tabla 8. Prueba de normalidad

	GRUPOS	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
EVALUACION_POSTEST	1	,706	25	,000
	2	,957	24	,388

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 9, se tiene un valor de U de Mann Whitney de 0 y un P valor de 0, comparado con la regla de decisión estadística que nos dice si el P valor es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula; y, se acepta la hipótesis alternativa.

Tabla 9. U de Mann-Whithney

	EVALUACION_POSTEST
U de Mann-Whitney	,000
W de Wilcoxon	300,000
Z	-6,048
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Fuente: Elaboración propia

En conclusión, el promedio de la evaluación inicial en el grupo de control es diferente al promedio del grupo experimental, por lo tanto, se sacó la mediana de los dos grupos.

La mediana del grupo experimental en la evaluación posttest es de 4,9 y en el grupo de control de 2,5, es decir, se observa un avance significativo en el desarrollo de la motricidad fina después de realizar la intervención con actividades lúdicas con material y recursos novedosos como, se mira en los resultados obtenidos.

Tabla 10. Cálculo de medianas grupo de control y experimental

EVALUACION_POSTEST			
1	N	Válido	25
		Perdidos	0
	Mediana		4,9000
2	N	Válido	24
		Perdidos	0
	Mediana		2,5500

Fuente: Elaboración propia

Comprobación de Hipótesis del grupo experimental en el pretest y posttest hipótesis del grupo experimental

Con los datos del pretest y posttest en el grupo experimental, se aplicó la prueba de normalidad con el estadístico Shapiro Wilk, donde, se observa en la tabla 11, que el valor de Sig. Es de 0,14, lo cual, quiere decir que sigue una distribución normal y el P valor del pos test no sigue una distribución normal por lo tanto sigo la prueba no paramétrica de Wilconxon.

Tabla 11. Prueba de Normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Si
Pretest_Experimental	,142	25	,200 [*]	,940	25	,14
Postest_Expetrimonental	,245	25	,000	,706	25	,00

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Cálculo de las medianas del pretest y posttest del grupo experimental

		Pretest_Experimental	Postest_Expetrimonental
N	Válido	25	25
	Perdidos	1	1
Mediana		2,3000	4,9000

Fuente: Elaboración propia

Al interpretar la tabla de Wilcoxon del grupo experimental con el pretest y posttest, se observa un valor de Z calculado de -4,33 y un P valor de 0, comparado con la regla de significancia, valor que es menor a 0.05, se rechaza la hipótesis nula; y, se acepta la hipótesis alternativa en comprobación que la evaluación del pretest es diferente al valor del posttest, es decir, la intervención ha sido muy positiva, por lo tanto, las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial.

CONCLUSIONES

- La fundamentación teórica de la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina para un aprendizaje integral en los niños de Educación Inicial tienen como eje principal el “juego” un componente natural del ser humano que incentiva, crea interés y motiva a un aprendizaje integral dentro de un contexto natural para la coordinación de los movimientos finos en los niños de Educación Inicial, lo que les permite realizar acciones del día a día como: coger la cuchara, tomar objetos pequeños con la conocida pinza digital entre otros.
- El diagnóstico de las dificultades en la motricidad fina y coordinación viso-manual en los estudiantes de Educación Inicial se detectó que al realizar la intervención con actividades lúdicas con el Grupo Experimental hubo un avance en el desarrollo de la motricidad fina de 2,8 (iniciado) pre test a 4, 84 (influencia significativa) en el posttest; es así que, la intervención realizada tuvo efectos positivos porque los estudiantes desarrollaron sus movimientos finos con mayor precisión.
- La aplicación de actividades lúdicas con material didáctico novedoso, en el desarrollo de la motricidad fina para una agudeza y precisión en su coordinación viso-manual se evidenció que hace uso de objetos que están en el contexto del hogar como cubetas de huevo, harina, sorbetes y pintura, entre otros, sin embargo, lo novedoso es la forma en que los docentes hacen que los niños utilicen estos objetos y trabajen su imaginación y no solo trabajen en la agudeza y precisión en su coordinación viso-manual, motricidad facial, dominio parcial de cada elemento que compone la mano y en el ámbito cognitivo.
- La comparación de los resultados entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina para un aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial se pudo establecer conforme estadístico de U de Mann Whitney de 0 y un P valor de 0 al comparar con la regla de decisión estadística que establece si el P valor es menor que 0,05, se rechaza la hipótesis nula; y, se acepta la

hipótesis alternativa, es decir, que las “Actividades lúdicas si influyen en el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial

RECOMENDACIONES

- Se recomienda, analizar publicaciones actualizadas de los países de primer mundo acerca de las actividades lúdicas y su importancia dentro del desarrollo de la motricidad fina del infante; determinar las nuevas estrategias que usan en los contextos educativos con la finalidad de que los docentes reinventen las técnicas y materiales de enseñanza para la coordinación de los movimientos finos en los niños de educación inicial.
- Realizar intervenciones mediante la implementación de las actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina, se acentúa la coordinación viso-manual y la interrelación en el proceso de enseñanza – aprendizaje con el propósito de responder a las necesidades de los niños y niñas del nivel inicial, además, de proporcionar a los docentes pautas para trabajar de forma efectiva, inventiva y motivadora.
- Diseñar estrategias con actividades lúdicas y materiales del contexto diario para que los infantes, se reinventen con detalles de su utilidad en el campo educativo e incluso plantear su aplicación en todas las áreas del desarrollo motriz fino: viso-manual, coordinación mano-ojo, cálculos a distancia, movimientos de precisión, pinza digital y manipulación en los niños de educación inicial. Además, evidenciar de forma constante sus avances, en cuanto, al desarrollo motriz fino, para establecer las estrategias más adecuadas y que tienen mayor aceptación en los infantes.
- Socializar la propuesta a los docentes de la Unidad Educativa Santa Rosa con énfasis en su importancia y aplicación, como una proposición base para desarrollar nuevas estrategias lúdicas con los materiales que mayor acogida tengan entre los infantes, con el propósito de mantener su interés en las actividades y motivación, para ejercer un desarrollo motriz en un contexto natural y lúdico.

BIBLIOGRAFÍA

- Acosta, L. (2020). *El juego y su incidencia en la formación del niño y la niña como ser social*. Revista Actividad Física y Ciencias, 12(2), 17.
- Alonso, S. (2019). *Impact of Initial and Preschool Education*. Revista de Investigación Educativa de la Rediech, 9(2017), 33–51.
- Amador, E., & Montealegre, L. (2015). *Association between visual-motor integration and development of fine motor skills in children 3 to 5 years old Eulalia*. Rev Col Med Fis Rehab, 25(1), 34–40.
- Andrade Carrión, A. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en Educación Inicial*. Revista Ciencia e Investigación, 5(2), 132–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). *El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas*. Sophia, 12(1), 117. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.12v.1i.450>
- Azúa, M., & Picay, E. (2019). *El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*. Dominio de Las Ciencias, 5(1), 377–393. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-6161-3327>
- Basto Herrera, I. C., Barrón Parado, J. C., & Garro-Aburto, L. L. (2021). *Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura*. Religación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 6(30), e210834. <https://doi.org/10.46652/rgn.v6i30.834>
- Caballero-Calderon, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. Polo Del Conocimiento, 6(4), 861–878. <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>

- Cáceres Zúñiga, F., Granada, M., María, A., & Correa, P. (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. La mirada de inclusión*. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 12(1), 181–199.
- Cazau, P. (2004). *Estilos de Aprendizaje: Generalidades*. Investigación Cursa, 11(2005), 1–25.
- Chamorro, I. (2010). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Autodidacta. Revista de La Educación En Extremadura, 1(31), 19–37. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.59-78>
- de Souza, J. M., & Veríssimo, M. de la Ó. R. (2015). *Child development: Analysis of a new concept*. Revista Latino-Americana de Enfermagem, 23(6), 1097–1104. <https://doi.org/10.1590/0104-1169.0462.2654>
- Espinosa-Tamayo, Y., Tórres-Jimenez, M., & Urguelles, D. F. (2018). *Actividades dirigidas a estimular el desarrollo de la motricidad fina en las niñas y los niños del sexto año de vida*. Revista Científica Olimpia, 15(50), 206–216.
- García, F. (2021). *Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas*. Salud y Bienestar Colectivo, 5(1), 90–104.
- García, J. A. M. M. y P. L. R. (2009). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*. Deposoft.Com.Ar, 1(1), 35.
- Garófano, V., & Cano, L. (2017). *Importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil*. EmásF, Revista Digital de Educación Física, 47(1), 89–105.
- González, N., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). *Lúdica Y Situación Social*. Revista Científica de La Universidad de Cien Fuegos, 13(3), 29–37.

- Jayson Andrey-Bernate, & Lenghel Daniel Tarazona-Buitrago. (2021). *Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano*. Revista Ciencia y Deporte, 6(January), 17–32.
- Lores, N., & Matos, S. (2017). *Redefinición de los conceptos método de enseñanza y método de aprendizaje*. Edusol, 17(1), 1–8.
- Macías, A., & Llumiquinga, S. (2021). *Proceso de enseñanza aprendizaje en la educación inicial desde entornos virtuales, a partir de un software educativo*. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas, 5(1), 12–22.
- MINEDUC. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Currículo Educación Inicial 2014, 1(1), 1–37.
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). *Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares*. Mendive. Revista de Educación, 19(2), 600–608.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy: Teoría de la actividad lúdica* (2003rd ed.; W. Editorial, Ed.). Sevilla: Sevilla, Publicaciones Digitales.
- Quispe Morales, F. (2021). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial*. Revista Educación, 19(19), 78–95. <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.198>
- Reyes, I. A., Vaca, E. C., & Panchi, E. (2015). *Aplicación de Instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de cuatro años de edad con variables de genero, clase, etnicidad y territorial, incluye uso de tics*. ANALES, 1(373), 311–327.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). *La actividad Lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. website: [https://www .efdeport es.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm](https://www.efdeport.es.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm)

- Rosero, M., Quinteros, K., Barba, L., & Noroña, L. (2021). *El juego como estrategia en espacios no convencionales: una propuesta para la pospandemia*. *Olimpia*, 18(3), 102–114.
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza* (Madrid; Edición Digital, Ed.). España: Distancia, Universidad de Educación Nacional a distancia Madrid.
- Serrano, P., & Luque, C. (2018). *Motricidad Fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* (2018th ed.; Narcea S.A, Ed.). Madrid: Madrid, España.
- Solórzano-Solórzano, S. S., Rivera-Matute, K. A., Reyes-Pico, N. P., & Salazar-Guaranda, M. C. (2019). *El proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el área socio-afectivo de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Experimental Fiscal "15 de Octubre" de la ciudad de Jipijapa*. *Polo Del Conocimiento*, 4(7), 46. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i7.1021>
- Valdés, B. de la C. C., & García, M. de las N. D. (2019). *El desarrollo y la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222–239.
- Valdivieso, M. (1999). *Planificación Curricular* (1999th ed.; Universidad Tecnica Particular de Loja, Ed.). Loja: Loja.
- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Castro Bungacho, S., & Tello Cóndor, G. (2021). *Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica*. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

ANEXOS

ANEXO 1: INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ENCUESTA ACTIVIDADES LUDICAS PARA EL DESARROLLO DE LA MOTROCIDAD FINA

(ESCALA DE LIKERT)

El instrumento fue sometido a juicio de expertos, la confiabilidad Alpha de Cronbach fue 0,873.

TA= TOTALMENTE ADQUIRIDO

A= ADQUIRIDO

EP= EN PROCESO

I= INICIADO

M= MEDIAMENTE INICIADO

1.- Manipula correctamente la tijera

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

2.- Desarrolla el ensarte adecuadamente

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

3.-Raliza la técnica del embollado

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

4.- Empieza a usar su pulgar y dedo índice para sujetar un lápiz y crayón

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

5.- Agarra objetos con las pinzas. Ganchos de ropa

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

6.- Encaja adecuadamente

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

7.- Coloca cuentas en un frasco con el uso de tus dedos índice y pulgar

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

8. Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

9.- Se enoja y sonrío

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

10.- Sopla las burbujas

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

11.- Golpea los labios con sus manos

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

12.- Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

13.- Infla y desinfla las mejillas

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

14.- Aspira ambas mejillas

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

15.- Realiza diversos movimientos con los dedos (puzado)

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

16.- Realiza movimientos variados con las manos (pescar tillos con un palillo y un imán)

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

17.- Transporta objetos de un lugar a otro (líquidos sin derramar)

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

18.- Atornilla y desatornilla tornillos gruesos

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

19.- Representa una historia con mímicas

1 2 3 4 5
 INICIADO (I) TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

20.- Imitar movimientos de otro, pero en espejo

	1	2	3	4	5	
INICIADO (I)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	TOTALMENTE ADQUIRIDO (TA)

Anexo 2

Aplicación del Instrumento de Evaluación)

Niña Yeyli Capuz

ENCUESTA ACTIVIDADES LUDICAS
PARA EL DESARROLLO
DE LA MOTROCIDAD FINA
(ESCALA DE LIKERT)El instrumento fue scmetido a juicio de expertos, la confiabilidad
Alpha de Cronbach fue 0,873.

TA= TOTALMENTE ADQUIRIDO

A= ADQUIRIDO

EP= EN PROCESO

I= INICIADO

M= MEDIAMENRE INICIADO

1.- MANIPULA CORRECTAMENTE LA TIJERA

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

2.- DESARROLLA EL ENSARTE ADECUADAMENTE

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

3.-realiza la técnica del embolillado

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)4.- Empieza a usar su pulgar y dedo índice para sujetar un lápiz y
crayónINICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

5.- Agarra objetos con las pinzas. Ganchos de ropa

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

6.- Encaja adecuadamente

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)7.- Coloca cuentas en un frasco usando sus dedos índice y
pulgarINICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

8. Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

9.- Se enoja y sonrío

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

10.- Sopla las burbujas

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

11.- Golpea los labios con sus manos

INICIADO (I) 1 2 3 4 5 TOTALMETE
ADQUIRIDO (TA)

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 3

Unidad Educativa Santa Rosa



Fuente: Elaboración Propia

Estudiantes de Educación Inicial de la Unidad Educativa Santa Rosa



Anexo 4

Actividades - Semana del 25 al 29 de abril del 2022

		
Baile con Expresiones	Rasgado con las hojas de choclo	Pelado de habas
		
Pelado y rasgado de cascara de mandarina	Clasificación de granos	Figuras con harina

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 5

Actividades - Semana del 02 al 06 de mayo del 2022

		
Pintura con flores	Sacar las alverjas de las vainitas	Insertar cuentas en las patas de las arañas,
		
La pesca	Ensartar sorbetes, sigue los caminitos.	Colocar pinzas en los guantes de colores.
		
Pasar el pasador y amarrar los cordones.	Enroskar tapas, atornillar y desatornillar.	Encajar pompones con una pinza de ropa.

		
<p>Pasar los sorbetes en la lana para formar la lluvia.</p>	<p>Darle de comer al comer galleta</p>	<p>Insertar pompones</p>
		
<p>Abotonado y desabotonado</p>	<p>Cosido de cintas</p>	<p>Figuras geometricas con sorbetes</p>
		
<p>Punzado con cubeta de huevos</p>	<p>Trasvasar liquidos</p>	<p>Uso de tijeras</p>



Anexo 6

Actividades - Semana del 09 al 13 de mayo del 2022

		
Figuras con harina	Enroscado de tapas	Tendedero de ropa
		
Enroscado de tapas	Encajar la pelota	Uso de tiza
		
Pintura con sorbete	Encajar palillos de colores en el sol	Enhebrado en las patas de la araña

Fuente: Elaboración Propia